週刊 最新速報！ NEC HEがドリームキャストに一挙2タイトル発表！

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1998年7月17日発行(毎週金曜日発行)第14巻第21号通巻222号

特報!!

ラングリッサーV THE END OF LEGEND

ルナ2 エターナルブルー

スレイヤーズろいやる2

バッケンローダー

NEC HEがドリームキャストに

最新速報！ 一挙2タイトル発表！

SEVENTH CROSS/戦国TURB

1998/vol.21

7/10・17

特別定価420円

セガサターンソフト
徹底攻略COMPLETE GUIDE!

スーパーロボット大戦F～完結編～

サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～

緊急速報！ データイースト新作発表！

探偵神宮寺三郎7

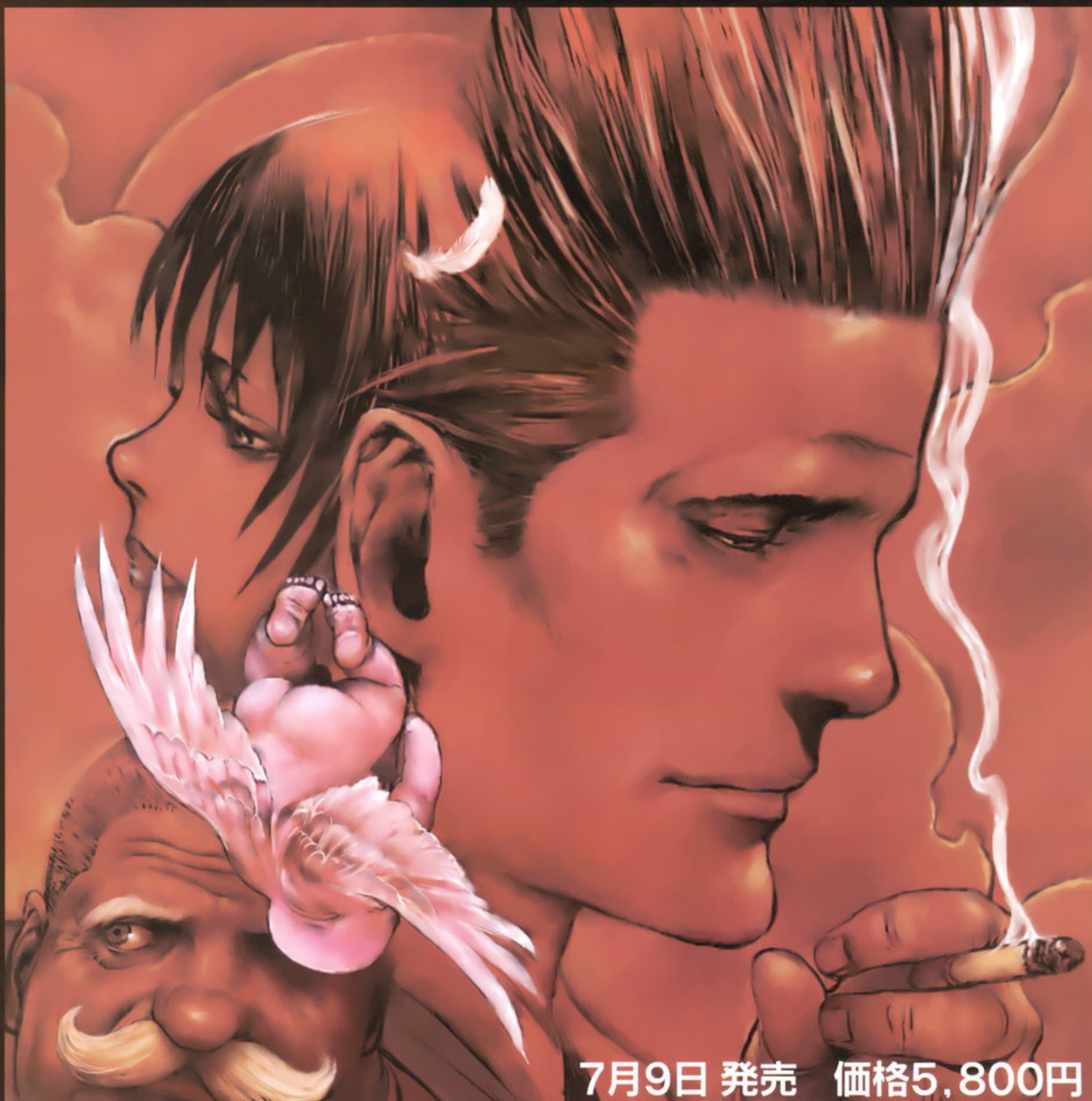
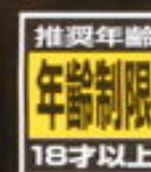
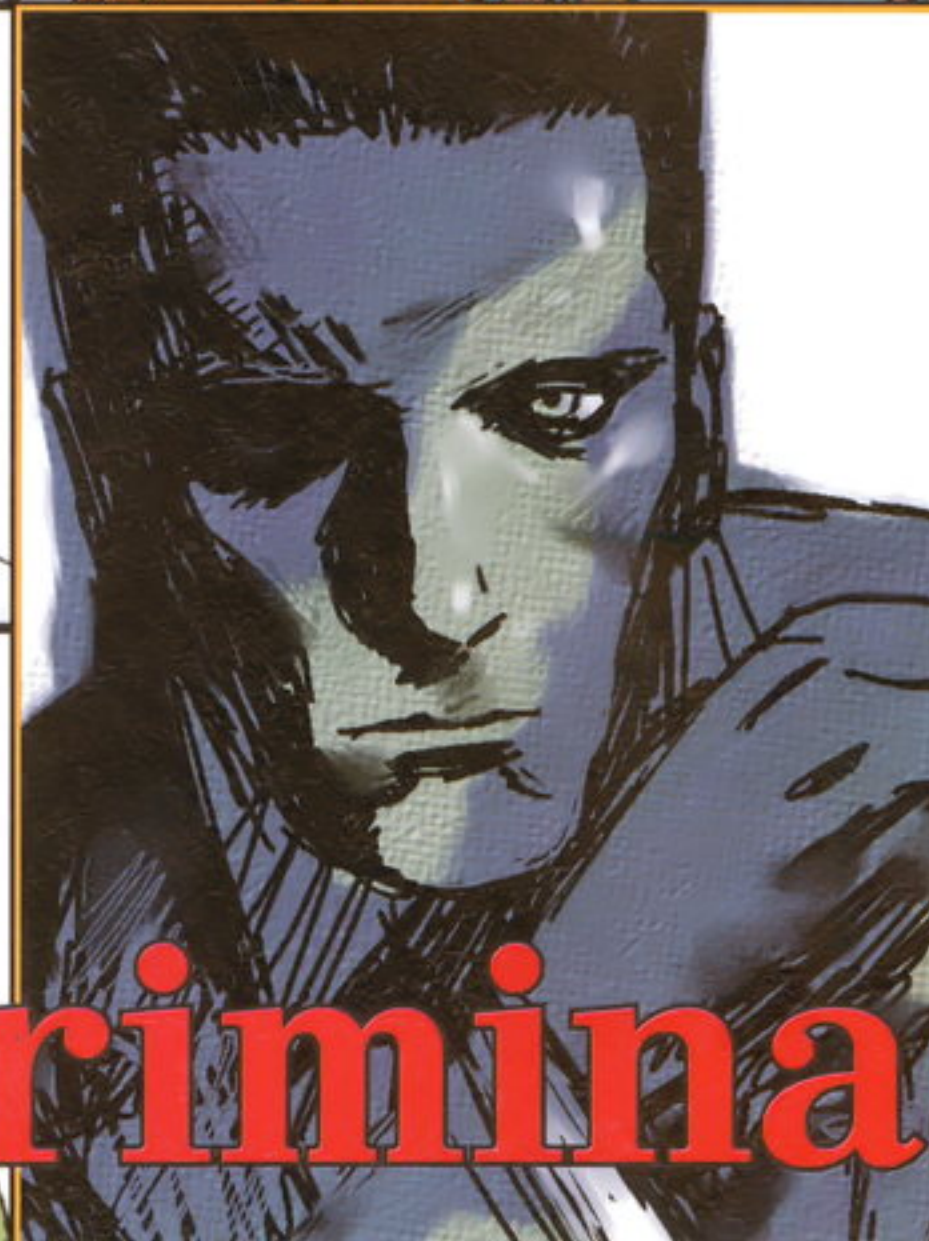
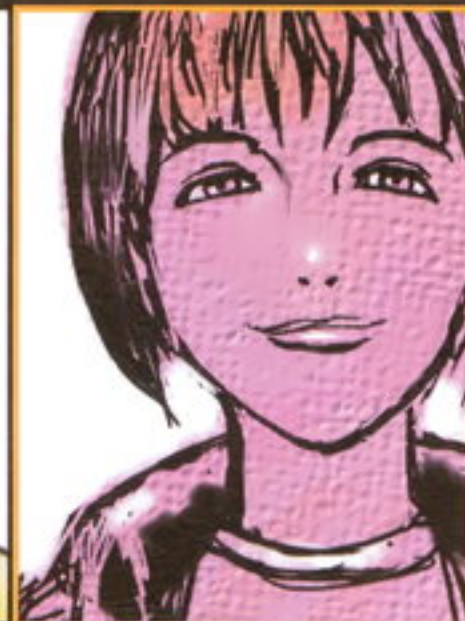
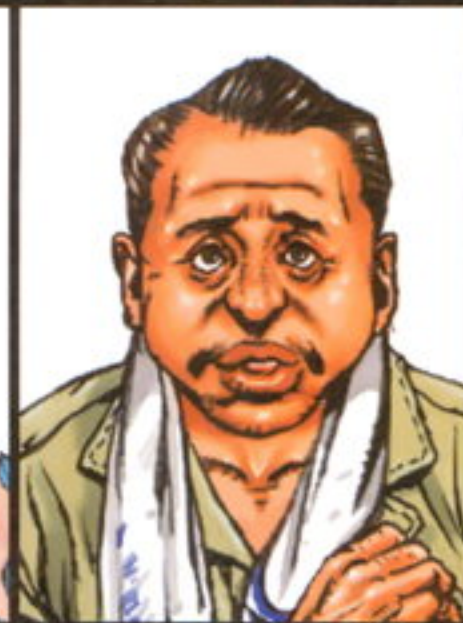
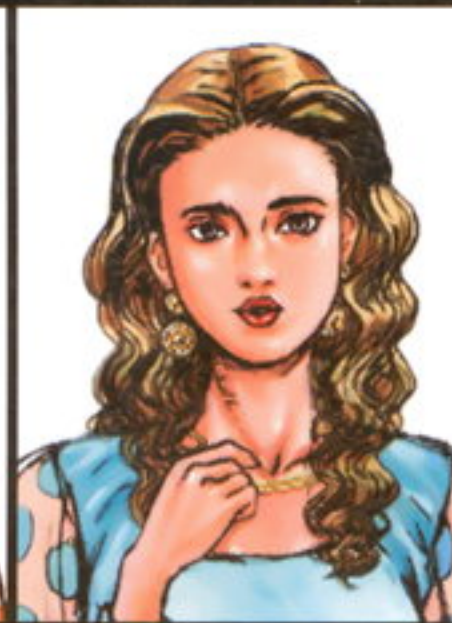
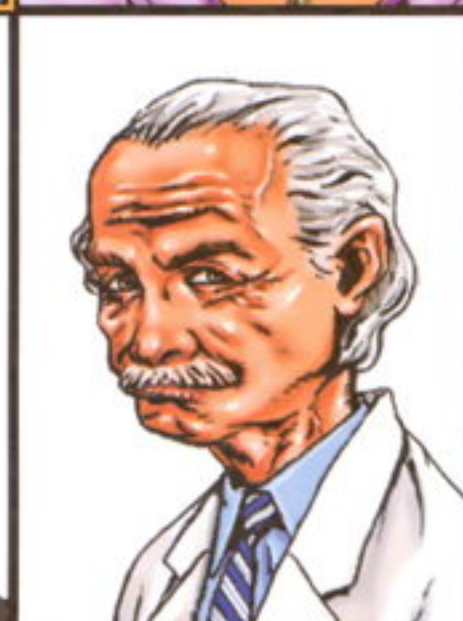
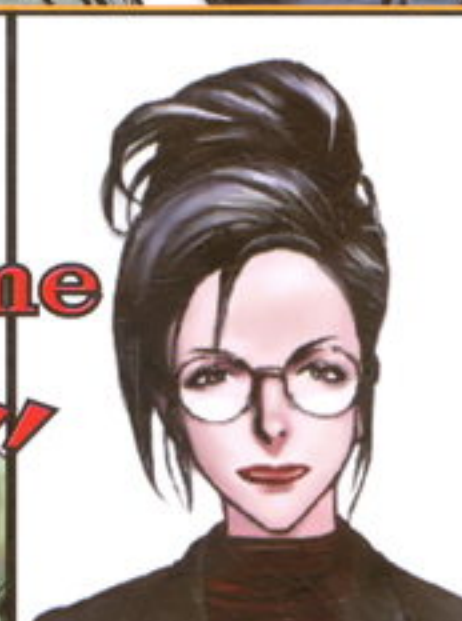
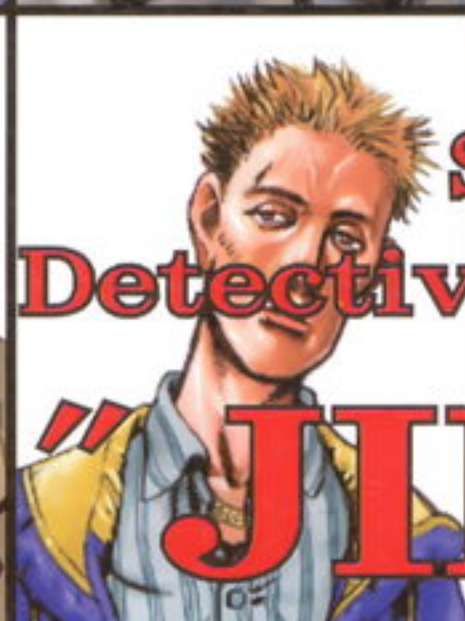
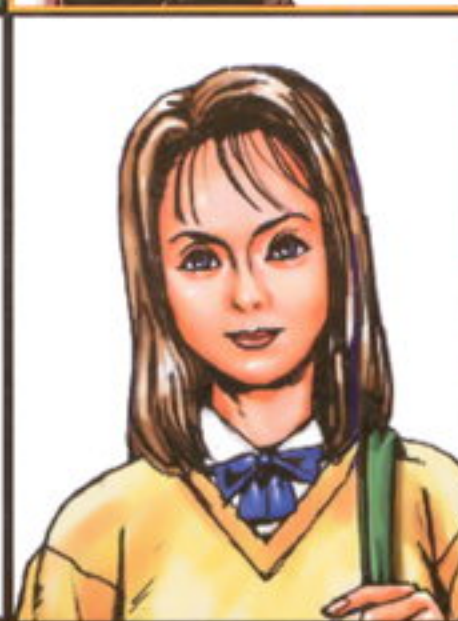
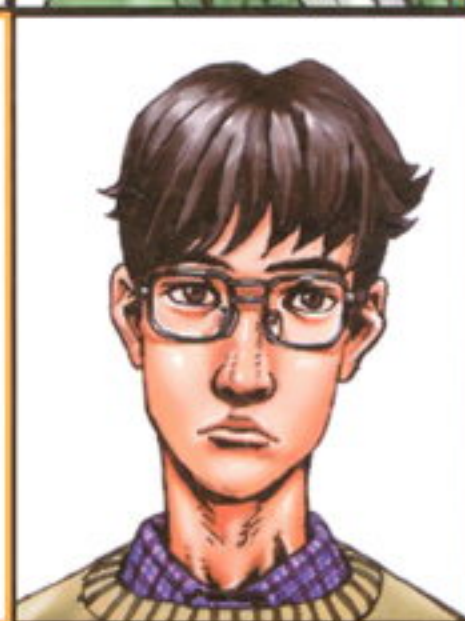
マジカルドロップファミリー

慟哭2

特集 ベスト・ミステリー・ソフトはこれだ！
&探偵学校体験入門

探偵物語'98 サターン編

探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
ゲームプロデューサーVS.探偵対談！

SEGASATURN

SOFTBANK

10周年記念
特別サウンド
アルバム
ポニーキャニオン
サイトロンレー
ベルより
●8月19日発売！●

Find the criminal.

SINCE 1987
Detective Adventure Game
"JINGUJI"
Series No.6

10周記念
年代記豪華本
リクルート・
じゅげむ
Booksより
好評発売中！

WORKJAM
ワークジャム

7つの扉が開かれる!

なんと、7本ものアドベンチャーゲームが1本に・
登場人物は100人以上・先進のエンジン"マッハシーク"搭載・
5,000シーンすべてのグラフィックに32,000色モード・
ゲーム企画/監修は天才ゲームクリエーター 神長豊、
キャラクターデザインに新鋭 玉置一平・
ブレイク確実のフレッシュな声優陣・
オリジナルテーマソング/
ピチカート・ファイブ「大都会交響楽(I hear a symphony)」

~もつれた7つのラビリンス~

クロス探偵物語

SEGASATURN

ローディング待ち時間なし 世界初!マッハシーク搭載

絶賛発売中!! CD-ROM 2枚組 6,800円(税別)

今世紀最大の謎を秘めた

クロスを解いて豪華賞品をゲットせよ!!

最少コマンドリーグ

「クロス探偵物語」を解き終えたあなたは、出力されたパスワードを葉書に書いてワークジャムに送ろう。解析の結果、最短で「クロス探偵物語」をクリアされた方には、「イタリア旅行」、「DVDプレーヤー」、「MDプレーヤー」など豪華賞品をプレゼント。その他、応募者全員の中から抽選で50名様にオリジナルテレカをプレゼント。

ペア1組様

1名様

2名様

〒102-0075 東京都千代田区三番町22-7 三番町関野ビル4F デジタル・トウキョー株式会社「ワークジャム」事業部
担当 山口／船津　電話 03-5213-5685 FAX 03-3264-3481 http://www.ditokyo.co.jp/workjam

●「ワークジャム」は、デジタル・トウキョーとプランプランのゲーム開発レーベルです。

Contents

セガサターンマガジン
1998年7月10・17日号 vol.21

P20
超速報！ドリームキャストに新タイトル登場!!
緊急速報！
NEC HEがドリームキャストに一挙2タイトルを発表！
本体同時発売「SEVENTH CROSS」、
今冬発売予定「戦国TURB」、そしてPowerVR2のパフォーマンスに迫る！

P28
サターンで好評だったタイトルの続編が発表！
データイースト新作タイトル発表会レポート
人気作「探偵 神宮寺三郎」「慟哭」「マジカルドロップ」の最新作が発表！ 気になる詳細を速攻チェック!!

P32
特報！話題作の最新情報盛りだくさん!!
ラングリッサーV THE END OF LEGEND
ルナ2 エターナルブルー／スレイヤーズ ろいやる2
バッケンローダー／DEEP FEAR
BLACK／MATRIX（ブラックマトリクス）
レイディアント シルバーガン
バーチャコールS
デジタルモンスターVer.S デジモンティマーズ
魔導物語／お嬢様特急
アナザー・メモリーズ

SEGASATURN PRESS!!

P134 **NEW RELEASE TITLE**
最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～
SEGA AGES／ギャラクシーフォースII／もってけたまご with がんばれかものはし
ヴァルハリアン/ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……

P138 **COMING SOON SOFT**
発売目前！　セガサターンソフトを大紹介！
Code　R（コード・アール）/頭文字D～公道最速伝説～/DRUID～闇への追跡者～
水木しげるの妖怪図鑑　総集編/ソルディバイド/わくわくモンスター

P152 **SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**
発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
スーパーロボット大戦F～完結編～/サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～
シャドウズ・オブ・ザ・タスク/シャイニング・フォースIII　シナリオ2　狙われた神子
少女革命ウテナ　いつか革命される物語

P117 特集 RPG&ADVに必要不可欠な存在"探偵"の魅力を徹底分析！
探偵物語'98
ゲームのみならず、映画や小説などオールジャンルのソフトを完全フォローする、探偵マニアのためのミステリーガイド!!　発売直前「探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～」最新情報もあり!!

P6　LANDMARK NEWS&INFORMATION
P10　セガサターンマガジンデータステーション
新作ソフト発売スケジュール
P15　セガサターン読者レース
P93　読者投稿コーナー/LETTERS PARKめざせ投稿KING!/グルグルパワーズ!!
P97　ドリームキャスト・ナウ
P98　プロ野球チームもつくろう！
えきさいてぃんぐスタジアム
P100　ガングリフォンII
日本外人部隊広報課分室
P102　チンチコーレ！「街」／街の掲示板
P106　Hyper COLUMN FREE　TALK GALLERY
P107　コミックサタマガ／サムシング吉松
P108　土星時報
P110　葉山宏治のメンズの帝国
P111　岩垂徳行わーるど　かもんえぶりばでぇ
P112　攻略DATAフォーカス
メルティランサー　Re-infoce
P163　サクラ大戦2　～君死にたもうことなかれ～
帝都ジャーナル
P178　少女革命ウテナ　いつか革命される物語
セガサターン　シロ薔薇会
P180　イマディオクラブ
P182　レッドカンパニー酉の市通り!!
P184　Sunny Side SNK
P186　Hello!! CAPCOM
P190　セガAM2研　EXPRESS WEEKLY
P195　電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
P198　AM１研だいなまいと!!
P200　SEGA　AM分室　FLAT OUT！
P203　箱崎の母的占い
P204　裏技の極
P205　セガサターンソフトレビュー
P208　読者プレゼント

表紙イラスト:「ラングリッサーV　THE END OF LEGEND」
イラスト制作:うるし原智志
カバーデザイン:村田雅英（Stone Age）

GAME INDEX

セガサターン

あ

アナザー・メモリーズ	P84,206
頭文字D～公道最速伝説～	P142
ヴァルハリアン	P137
お嬢様特急	P80

か

ガングリフォンII	P100
Code R（コード・アール）	P138,207
コナミアンティークス ～MSXコレクションウルトラパック～	P134

さ

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	P158
シャイニング・フォースIII シナリオ2　狙われた神子	P170
シャドウズ・オブ・ザ・タスク	P168
少女革命ウテナ　いつか革命される物語	P172
スーパーロボット大戦F～完結編～	P152
スレイヤーズ　ろいやる2	P48
SEGA AGES ／ギャラクシーフォースII	P135,206
ソルディバイド	P148,205

た

探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	P128,207
DEEP FEAR	P56
デジタルモンスターVer. Sデジモンテイマーズ	P72
ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……	P137
DRUID～闇への追跡者～	P144,205

な

日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～	P164

は

バーチャコールS	P69
バッケンローダー	P52
BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	P60
プロ野球チームもつくろう！	P98
ポケットファイター	P207

ま

街	P102
魔導物語	P76
水木しげるの妖怪図鑑　総集編	P146
メルティランサー　Re-infoce	P112
もってけたまご with がんばれかものはし	P136,206

ら

ラングリッサーV THE END OF LEGEND	P32
ルナ2　エターナルブルー	P42
レイディアント　シルバーガン	P64

わ

わくわくモンスター	P150

ドリームキャスト

SENVENTH CROSS	P20
戦国TURB	P20

TOPICS

せがた三四郎から“サチ”まで登場!? 「次世代ワールドホビーショー」雨の幕張で開催

6月13、14日の2日間、千葉・幕張メッセにて、低年齢層をターゲットにしたおもちゃの祭典「次世代ワールドホビーショー」が開催された。当日はさまざまな低年齢層向け商品が出展され、来場者も親子づれがほとんどだった。

今回目立っていたのは、ワールドカップサッカーが開催中ということもあり、サッカーに関する出展や催し物。ゲーム、グッズ、サッカー教室まで実施されていた。またゲームでは、セガ、任天堂、SCEI、バンダイ、ハドソンなどが最新ゲームを出展し、観客を楽しませていた。梅雨に入ったばかりの土日、親子でおもちゃの魅力を十分に堪能できたことだろう。

せがた三四郎こと藤岡弘さんも登場。「体は大丈夫？」という無邪気な質問にも「やはり鍛えてないと大変だよ」と熱心に答えていた。

サッカー一色のセガブースでは？

やはり人気を呼んでいたのは、サッカー2タイトル。そんな中で、ドリームキャストが一般に初公開となった。先行発売となるビジュアルメモリ「あつめてゴジラ」も出展され、子ども達の注目を集めていたようだ。

▶エニックスからバトエンマンが乱入するハプニングも。テイルス君とカタい握手!?

ポケモン浴衣を身にまとい、「ポケモン音頭」を熱唱、ピカチュウと踊りまで披露してくれた小林幸子さん。彼女のステージに大勢の観客が沸いた。

NEWS

太正浪漫堂オープンに1000人！ 池袋ギーゴにサクラファンがつめかけた

6月13日、セガのアミューズメント施設、東京・池袋GIGOに「太正浪漫堂」がオープンした。ゲームの世界である太正時代の雰囲気を内装に生かし、「サクラ大戦」関連グッズやレトロ商品など、計227アイテムを取り揃えている。

開店初日は広井氏本人より手渡される直筆のサイン色紙や、座布団やバッチなどの限定グッズを目当てに、ファンが殺到。1日で1000人もの来場者を記録した。また、ここにしかない「サクラ」のプリクラにも人気が集まっていた。

大神中尉こと声優の陶山さんも、大のサクラファン。レッド西の市通り（P.182）も見てね。

オリジナルテレカプレゼント

大正浪漫堂オープンを記念して、観音開きで豪華な装丁の台紙に入ったオリジナルテレカセットを3名にプレゼント。P8の欄外必要事項を明記のうえ「太正浪漫堂テレカ」係まで応募しよう。

EVENT

8月開催の「東京キャラクターショー」最新情報をいち早くキャッチ!

ゲーム、アニメ、コミックなど人気キャラクターが一堂に会する「東京キャラクターショー」が8月2・3日に、お台場・東京ビッグサイトで開催される。現在出展を予定しているのは45社。最大のブースを構える角川書店をはじめ、セガ、バンダイ、スクウェアなど、そうそうたるメーカーが顔を揃える。また、オフィシャルホームページを開設しているので、事前に出展内容などをチェックしておこう。

ホームページでは、出展者リストや、各社の出展内容などの最新情報を随時追加していく予定だ。もちろん東京ビッグサイトへの交通アクセスもバッチリ。

オフィシャルホームページ
http://www.broccoli.co.jp/tcs/

こなみるくでチケット発売中

キャラクターショーの前売りチケット（中学生以上900円）が、コナミの直営店「こなみるく」ほか、チケットぴあ、チケットセゾン、ゲーマーズ、各アニメショップで発売中。こなみるくは東京キャラクターショーにも出展し、「ときめき」キャラや発売前の新商品などの展示即売会を行う予定だ。

EVENT

「セガラリー2」タイムアタックコンテストin東京JP開催!!

6月27日、「セガラリー2」の最速ドライバーを決めるべく、お台場・東京ジョイポリスにてオフィシャルイベントが行われる。参加希望者は、当日13:30までに、東京ジョイポリス3Fハーフパイプキャニオン隣の受付に集まろう。先着30名まで。参加料金は無料（ただし入場料は自己負担）。

ルールは、チャンピオンシップモードを各自1回のみプレイし、駆動方式別に総合タイムを競う。

EVENT

“アルル”がステージデビュー 声優・小沢ミナコ on STAGE!

ぷよぷよシリーズでアルルの声を担当する小沢ミナコが、ステージデビュー。アルルファンは「らぶらぶらぶりぃらいぶ」に駆けつけよう! 6月28日15:00より、東京・渋谷nestにて。問い合わせ：042-386-7288（フラットウェル）

チケットぴあ、ローソンチケットで前売り発売中。入場料3,000円。

EVENT

『ガンダム』生誕20周年イベント 過去→現在そして未来 ガンダムビッグバン宣言

テレビ放映開始から来年の4月で20周年を迎える『ガンダム』。バンダイは、サンライズ、創通エージェンシーと共催で、「過去→現在そして未来 ガンダムビッグバン宣言」を8月1日に神奈川・パシフィコ横浜 国立大ホールにて開催する。ガンダムの歴史や、来年放送予定の新シリーズの発表、富野由悠季監督のガンダム構想など、ファンを魅了し続けてきたガンダムの節目となるビッグイベントだ。6月27日よりチケットの前売りを開始する。

©創通エージェンシー・サンライズ

●日時：8月1日（12:00〜13:30/16:00〜17:30）
●料金：1,800円
ガンダムの「ムービジョンカード」が入場者全員に。
●問い合わせ
・0180-993-369（インフォメーションダイヤル）
・ホームページ http://www.niftyserve.or.jp/station/sunrise/

NEWS

OVA版「同級生2」がついにテレビに登場 7月より全9話、放映開始!

ピンクパイナップルより発売され、人気シリーズとなっているOVA版『同級生2』。その本編全9章が全国8地区・11局にてテレビ放映されることが決定。放送では、本編をテレビ用に再編集、さらにオリジナルのオープニングフィルム、オープニングテーマ曲も新たに追加された。7月2日から順次放送予定なので、期待しよう。

テーマ曲を歌う鳴沢唯役の橘ひかりさんは「テレビでは先入観なく、ストーリーを味わってほしい」と期待を語った。

©エルフ/ピンクパイナップル

放送局	曜日	時間	テレビ愛知	月	26:00〜26:30
テレビ神奈川	火	24:40〜25:10	テレビ北海道	木	25:30〜26:00
テレビ埼玉	日	24:00〜24:30	TXN九州	月	25:40〜26:10
千葉テレビ	木	24:30〜25:00	広島ホームテレビ	土	25:40〜26:10
サンテレビ	木	24:35〜25:05	静岡放送	火	25:30〜26:00
KBS京都	火	24:00〜24:30	新潟放送	木	25:25〜25:55

※放映開始日は変更される場合があります。

TOPICS

「ZERO3内覧会」で発覚!? 「超鋼戦紀 キカイオー」がアーケードに!

6月22日より全国で実施された「ストリートファイターZERO3プライベートショー」（カプコン主催）にてアーケードの強力タイトルが発表された。「サイバーボッツ」以来のロボットゲームの名は「超鋼戦紀 キカイオー」（3D対戦格闘アクション／今秋稼動予定）。メカニカルデザインは『超時空要塞マクロス』を手がけた河森正治氏&スタジオぬえが担当。全8体のプレイヤーキャラはスーパーヒーローロボ、変形ロボなど多種多様。この詳細は次号以降にお伝えする。

メカデザインには宮武一貴氏も参加。主人公・キカイオーを盛り立てる。

迫力の対戦画面は注目。ちなみにこれは、キカイオーVS.ワイズダックだ。

画面は開発中のものです。

JOYPOLIS ジョイポリスで Enjoy Summer!

7月中旬にオープンする岡山ジョイポリスをはじめ、全国各地のジョイポリスでは夏期限定のアトラクションや、ホットなイベント満載だ。暑い夏でも涼しく遊べる冷房完備の屋内型アミューズメント、あなたの近くのジョイポリスで、爽快な夏を思いっきりエンジョイしよう！

check 1 夏休みはジョイポリスのイベントが熱い！

日	開催館	イベント内容
～7月4日	東京・新宿・横浜・京都・福岡・大阪	[映画『ジャッカル』のプレミアムグッズをゲット] 館内にあるヒントを探して、配布されたクイズ用紙に回答を記入。『ジャッカル』特別限定ウォッチ、パンフレットなどが当たる。
8月8日	東京	[第3回ゆかた美人コンテスト] 風船早割り対決や借り物競争などの審査（？）を経て、ゆかた美人を決定。ゆかた着用の女性は、当日20:00に5階マルチステージへ。先着12名まで。
7月18日～8月30日	東京・新宿・横浜・京都・大阪・岡山・福岡	[お笑いハリケーン'98] 23組のお笑いタレントが14:00と17:00の1日2回LIVEを披露。ジャンケン大会でサイン色紙やプリクラ撮影、また彼らのレアグッズがもらえるスタンプラリーも。

※大阪＝大阪ATCガルボ

check 2 今ならチケットがお得！

「お笑いハリケーン'98」開催を記念し、ジョイセット券にオリジナルうちわが付いた「お笑いジョイセット券」を限定7000枚販売。7月上旬よりローソンチケット（関西・中四国・九州）、チケットセゾン（関東・関西）、JR東日本、JR東海にて取り扱う。

館	料金
東京・横浜	大人2,300円、小人2,100円（入場＋アトラクション2,400円分）
新宿・福岡	大人2,400円、小人2,300円（入場＋アトラクション5回分）
大阪ATCガルボ	大人1,700円、小人1,600円（入場＋アトラクション5回分）
京都・岡山	大人、小人共通1,800円（入場＋アトラクション5回分）

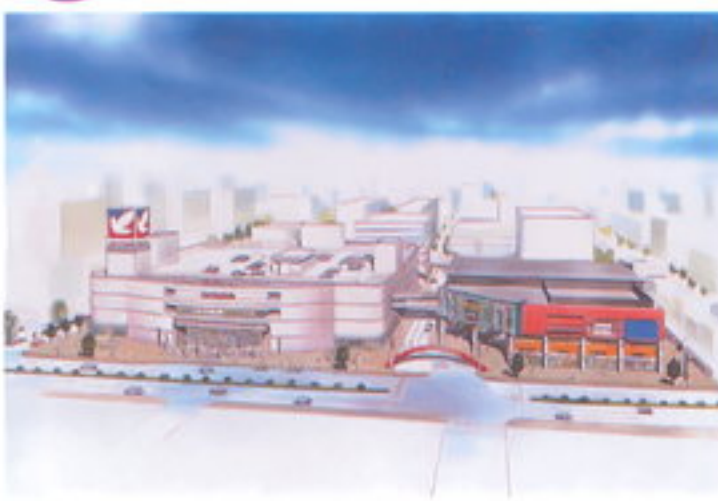
※また、「お笑いアトラクションセット券」を各館窓口にて合計3000枚販売（前売り価格ではありません）。

check 3 7月18日より夏期限定新アトラクション登場！

東京・新宿・横浜・福岡各館では、館内を回遊し、謎を解き明かすイベントアトラクション「名探偵コナン～謎の金庫“パズル・ガーディアン”の秘密を暴け!!」を8月31日まで開催。また、東京のみで、9月20日までウォークスルータイプのホラーハウス「テラーズ・オブ・アメリカ～狂気の館」が登場。6つのシーンで構成されたホラーハウスで涼しい夏をどうぞ。

➡6名が1本のロープを持ち館内へ。隣の恐怖が伝わってくる！ 料金600円。

⬅探偵団バッチとヘッドフォンを着用。見事暗号を解いて金庫を開ければ、認定書が進呈される。料金500円。

check 4 岡山ジョイポリスが7月にオープン！

イトーヨーカ堂を擁する岡山ジョイフルタウンにオープンする岡山ジョイポリス。所在地：岡山県岡山市下石井2-10-1 TEL086-232-8790 駐車場完備。

7月中旬、ジョイフルタウン岡山にジョイポリスが誕生する。“オールディーズ＝古き良き時代のアメリカ”をイメージして作られた、明るい雰囲気の館内には、5種のアトラクション、250台のアミューズメントマシンを設置。10:00～24:00まで営業する。さらに、ソニックボウル（ボウリング場）や、セガカラ屋（カラオケ）などの施設も充実しており、カップルやファミリーなどの憩いの場となりそうだ。

NEWS 参加型コミュニケーションパーク 人気漫画家に会えるサイト「きゃらWeb」誕生！

本紙執筆中の竹本泉先生ほか、総勢50名以上のプロの漫画家やイラストレーターが大集合した、ホームページ「きゃらWeb」がオープン。ここではオリジナルイラストによるオーダーメイドグッズ制作、セル画販売、コミックの連載など盛りだくさん。ファンとのコミュニケーションの場を提供する。

URLは「http://www.charaweb.co.jp」。チャットや伝言板、ファンレターを送ることもできる。

GOODS 格闘アクションカードゲーム誕生！ 第1弾は「ヴァンパイア セイヴァー Vol.1」

対戦格闘ゲームのシステムをカードバトルに採用したカプコンアクションカードゲームがジェスネットより登場。7月16日発売の第1弾「ヴァンパイア セイヴァー Vol.1」はデミトリ、モリガンなど8キャラを採用。全216種類中、191種類が描き下ろしビジュアルなので、カード集めにも精が出そう。

スターターパック（45枚入/税別1,300円）と、カードのみのブースターパック（10枚入/税別330円）。

IMAI MIKI from 1986
今井美樹
フォーライフレコード/3,800円

7・1発売

デビューからのシングル曲がDISC1に、DISC2には今までのベストアルバムには未収録の曲が収録。13年にわたる彼女の活躍が味わえる作品集。

Rêve
岡田ひらり
イースト・ウェストジャパン/3,059円

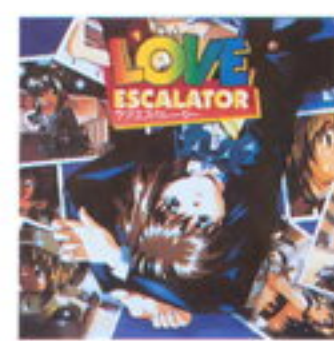
発売中

彼女のファーストアルバムは、フレンチポップテイストの大人びた曲が印象的。自分の素の部分が素直に出せたという、こだわりの作品だ。

Sati-'s faction
菅原祥子
キングレコード/3,059円

6・26発売

ファン待望のベストアルバムが発売！「ときめき」の虹野沙希のイメージソングを中心とした曲のほか、本人作詞の新曲、アレンジ曲も多数収録。

LOVE ESCALATOR
オリジナル・サウンドトラック
メディアリング/2,854円

7・1発売

PC98の美少女ゲームのサントラ。「下級生」などでも知られる三五美奈子が歌う主題歌やアレンジも入り、充実した音楽集になっている。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.21 LANDMARK（プレゼント商品名またはイベント名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは7月23日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

NATSU & MEGU

●タレント

◆寺島なつ

超セクシーお笑いタレント目指します

◆添田めぐみ

2人で仕事をしてる時が一番楽しい！

――“NATSU & MEGU”（ナツメグ）として、お2人がユニットを組んだのは最近なんですよね。

MEGU　はい。5月29日から『ヤンNight』というテレビ東京の番組でレギュラー出演しています。

NATSU　私、1人でお仕事している時から、事務所の子と一緒に遊ぶのが好きだったんです。“爆乳ズ”っていうあだ名まで付けられちゃったんですよ。でもなんだかそれがすごく気に入っちゃって（笑）。1人じゃなくて、ペアでやれたら面白いだろうなって思ったんです。それで事務所の人にお願いしたら、“なつ”と“めぐみ”で“ナツメグ”ってかわいいんじゃないってことで、2人でデビューすることになりました。

――番組ではどういうことを？

MEGU　番組30分のうちの10分間で、私たち2人がいろいろなところでロケしたものを放送するんです。

NATSU　1回目は水着売り場で、2回目は渋谷でキャミソールを着た女の人探しです。3回目は……アボガドを使った料理です。

MEGU　私、趣味は料理って言ちゃってる！　でも決まった料理は得意なんですよ。カレーライスとかハンバーグはよく作るんです。友達が来る時は、朝からはりきっちゃいます。

NATSU　私、カレーなんて作ったことないですよ。前に番組内で料理することがあったんですが、「このニンジンどうやって切るの？」って。それも、番組前に指を怪我しちゃったんです。まるで料理して切ったかのように思われるじゃないですか！……切りそうだったんですけど。

――NATSUさんはどちらかというと食べるほう専門？

NATSU　そうです。食べ歩きが好きなんです。だから作る担当と、食べる担当でこちらの相性もバッチリ！

MEGU　今は2人で仕事をする時が一番楽しいです。休みの日に1人になると、何していいかわからなくて、つい、なっちゃんに電話しちゃう。

NATSU　そうそう。「今どこ？」「家」「何やってんの？」「暇してる～」って、仕事もお休みも一緒（笑）。

――お家でロケができそうですね。客観的に見てテレビでの自分たちのトークはいかがでした？

NATSU　もう全然イケますよ（笑）。

MEGU　完璧です！

NATSU　私たち、グラビアもお笑いもできる史上初のお笑いセクシータレントを目指してるんです。今は日々ネタ作りに励んでいるんですよ。

MEGU　私も毎日ネタのことばっかり考えてます。ここに来る電車の中でも1つ作っちゃいました。

――そのネタというのは？

MEGU　企業秘密です（笑）。7月に『超ボキャブラ天国』に出る予定なので、その時をお楽しみに。

――最近のお笑いタレントさんで、目標にしてる人はいますか？

NATSU　BOOMERが好きです。

――遅れてきた新人ですね。

NATSU　“遅れてきたルーキー”ですよ。戦士って書いてルーキーって読ませるんです！

――さすがお笑い目指してるだけあって突っ込みが早い（笑）。

MEGU　私はネプチューンのホストネタが面白いなって思います。でも、どんなお笑いタレントとも違う、史上初の2人になりたいんです。

NATSU　ファンレターやホームページでネタを募集してます。もし、採用されたら、プレゼントをあげちゃいますので、ネタください!!

VOL.16

Today's Target of SATURN USERS

●プロフィール

寺島なつ：東京都出身、1980年10月28日生まれ、AB型。T164・B94・W58・H86。添田めぐみ：福島県出身、1979年4月10日生まれ、A型。T159・B84・W57・H81。写真は、現在レギュラー出演のテレビ東京「ヤンNight」（金曜26:00～26:30）。アンバランス、D&DのAYAとともに、番組を盛り上げる。7月には『超ボキャブラ天国』（毎週火曜日20:00～21:00）にも出演予定だ。スーパーファミコンが大好きというNATSUは、サタマガで「ラングリッサーV」の記事を見つけて大感激。「これスーファミでやりました。妖精みたいなのが飛んでて面白いんですよ」としきりにオススメしてくれた。仕事でゲームショウに行ったというMEGUは、「“せがた三四郎”の人気はすごかったけど、もっと私たちにも注目してほしかった」と本音をちらり。2人とも、ドリームキャストには興味があるようだが「きっと高いんですよね。サターンみたいに、1年ぐらいして安くなるといいなぁ」。天真爛漫に本質を突いてくるあたり、お笑いタレントの素質が十二分に伺える!?

撮影：鬼頭栄次

ホームページアドレス
http://www.music.co.jp/˜y-cab/index.html

ファンレターあて先
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前4-19-16
表参道シティハウス301
（株）イエローキャブ「ナツメグファンレター」係

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGASATURN It's NEW

期間に発売されたタイトルを総ざらえ!

6/25▶7/1に発売のHOTなタイトル

今週発売のタイトルで注目したいのは、コナミの「悪魔城ドラキュラX」。PS版の発売から1年と3カ月も経っちゃうけど、数多くの新要素に加えてこの低価格。これならファンも納得!

6/25 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～

コナミ/3,800円/ACT

新生「悪魔城」がパワーアップして登場!!

アクションゲーム好きにはたまらない、コナミの看板シリーズ「悪魔城ドラキュラ」。その最新作が、装い新たにいよいよ登場だ。この「月下の夜想曲」最大の特徴は、前作までのようなステージクリア型と異なり、攻略に特定の順番が定められていないという点。さらに、アイテムを装備できたり、経験値をためるとレベルアップするといった、従来のアクションゲーム性に加えてRPGの要素を併せ持つ作品になっているのだ。また、このサターン版は、PS版では隠しキャラクターであったリヒター、そして「血の輪廻曲」以来の登場となるマリアをプレイヤーキャラクターとして使えるようになっている。

リヒター、マリアにはアルカードにはない特殊能力がある。

6/25 頭文字D～公道最速伝説～

講談社/5,800円/RAC(ハンドル、マルコン対応)

『ヤングマガジン』で連載中の「頭文字D」をゲーム化した作品が登場だ。ドリフトテクニックを診断してくれる「トライドリフト」モードが目新しい本作。ゲームの中心となるのは、藤原拓海となってライバルたちとバトルをしていくシナリオモードだ。また、ゲームを進めていくとライバルたちの車も使えるようになるぞ。

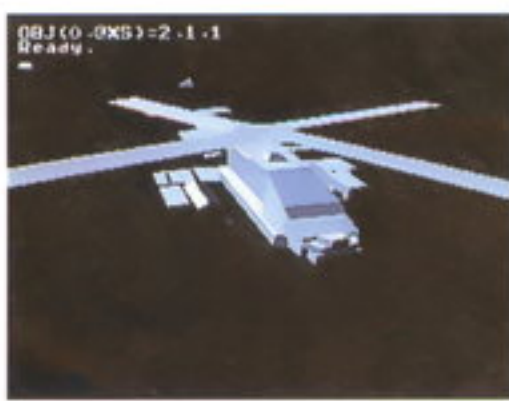
6/25 水木しげるの妖怪図鑑　総集篇

講談社/5,800円/ADV

「ゲゲゲの鬼太郎」の作者として有名な水木しげる氏。そんな氏のイラストがたっぷり収録されている作品がこの「妖怪図鑑」。主人公は行方不明になった水木先生を探すため、妖怪の世界へと旅立っていくが……というのが物語のプロローグとなる。さまざまな妖怪のデータが収録されており、資料集としての価値も高いぞ。

6/25 GAME BASIC for SEGASATURN

アスキー/12,800円/ツール

初心者向けプログラム言語「BASIC」を使用し、サターン上でプログラムを組めるこのツール。ていねいな解説があるマニュアルや、初心者はもちろん上級者にも参考になるサンプルプログラムが付属しているので、「プログラミングって難しそう……」という人も心配は無用だ。ぜひこれで"物を作る楽しさ"を味わってみては?

6/25 日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～

セガ・エニックス/6,800円/SPT+RPG

従来のサッカーゲームにあった選手を育成するという要素に、経験値やアイテムといったRPG的なエッセンスを加えた作品。本作の最大の特徴は、「連係」を設定できること。サッカーファンなら誰しも考える、「ここでこいつがボールをもったらこいつにつないで……」といった連係プレイを自由に作成できるのだ。

6/25 スーパーアドベンチャー　ロックマン

カプコン/5,800円(3枚組)/ADV

あの「ロックマン」がアドベンチャーゲームとなって登場だ。ゲームの主な流れは、ムービーを交えたアドベンチャーパートで進路を選択し、時おりシューティングの戦闘が入るといったもの。アドベンチャーパートは、じっくり選べる選択肢や、リアルタイムで判断を求められる場面があるなど変化に富んだ作りが楽しいぞ。

6/25 クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～

ワークジャム/6,800円(2枚組)/ADV

若き名探偵、黒須剣となってさまざまな謎に挑むことになるこの作品。全部で7つある物語は、密室殺人から学園に潜む呪いの謎までさまざま。システムは「聞く」「調べる」などのコマンド選択方式に加え、画面上の任意の場所をクリックして詳しく調べるポインタ方式を採用。"探偵気分"が味わえるようになっているぞ。

このページの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機能】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
銃…バーチャガン
ケーブル…対戦ケーブル
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック
ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月 2日	ソルディバイド	5,800円	アトラス/彩京	SHT	
2日	EVE burst error & EVE The Lost One バリューパック	9,800円	イマディオ	ADV	⑧、18推
2日	DRUID～闇への追跡者～	6,800円	光栄	ADV	
2日	アナザー・メモリーズ	5,800円	スターライトマリー	ADV	
2日	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	3,800円	セガ	SHT	マルコン
2日	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
9日	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
9日	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
9日	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	18推
16日	エルフを狩るモノたちII	7,800円	アルトロン	ADV	②、18推
16日	DEEP FEAR	6,800円	セガ	ADV	②
23日	ルナ2 エターナルブルー	6,800円	角川書店/ESP	RPG	②
23日	ハイスクール テラ ストーリー	5,800円	キッド	恋愛SLG	18推
23日	お嬢様を狙え!!	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
23日	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	5,800円	コナミ	バラエティ	
23日	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
23日	SONIC JAM(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	マルコン
23日	★パズルボブル2X(セガサターンコレクション)	2,800円	タイトー	PUZ	
23日	レイディアント シルバーガン	5,800円	トレジャー	SHT	
23日	★メタルブラック(セガサターンコレクション)	2,800円	ビング	SHT	
30日	わくわくモンスター	5,800円	アルトロン	育成PUZ	
30日	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	恋愛SLG	
30日	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	恋愛SLG	
30日	★ぷよぷよSUN(セガサターンコレクション)	2,800円	コンパイル	PUZ	
30日	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	1・4メガRAM対応
30日	本格プロ麻雀 徹満Special(セガサターンコレクション)	2,800円	ナグザット	TAB	
30日	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
30日	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	5,800円	ビング	SLG	②
30日	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
30日	ラングリッサーIV(セガサターンコレクション)	2,800円	メサイヤ	S・RPG	
30日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
30日	サターンミュージックスクール2	5,800円	WAKA	ETC	
未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	
未定	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	5,800円	GMF	RPG	
8月 6日	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
6日	サムライスピリッツベストコレクション	4,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
6日	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	4,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
6日	★新魔超奥義 ヴァルハリアン	5,800円	カマタ アンド パートナーズ	S・RPG	
6日	ガーディアンフォース	5,800円	サクセス	STG	
6日	バッケンローダー	5,800円	セガ	S・RPG	
6日	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	5,800円	セガ	SPT	
20日	★古伝降霊術 百物語(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	ETC	
20日	★BULK SLASH(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	SHT	
20日	★桃太郎道中記(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	TAB	
20日	海辺(ビーチ)でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
27日	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	6,800円	NECインターチャネル	S・RPG	
27日	スレイヤーズ ろいやる2	6,800円	角川書店/ESP	RPG	
27日	魔法使いになる方法	6,800円	テイジイエル	RPG	
未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
9月 下旬	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「裏切りの戦場」	5,800円	ビング	SLG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月 未定	デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ	未定	バンダイ	育成SLG	
10月 未定	★ミズバグ大冒険	3,800円	ビング	ACT	
11月 未定	ファーランドサーガ 時の道標	6,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
未定	ファルコムクラシックスII	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	
今夏 未定	★機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	6,800円	セガ	サウンドノベル	③
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応
今秋 未定	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	未定	NECインターチャネル	恋愛SLG	②、18推
未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
未定	バーチャコールS(通常版)	未定	キッド	恋愛SLG	マウス、マルコン、18推
未定	バーチャコールS(初回限定版)	未定	キッド	恋愛SLG	⑧、マウス、マルコン、18推
未定	Find Love 2～Rhapsody～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
今冬 未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	☆アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年記念パッケージ～	未定	ジャレコ	ETC	③
98年内 未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	E・TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
来春 未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定 未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
未定	Project X2	5,800円	コナミジャパンエンターテイメント	SHT	
未定	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	未定	カプコン	バラエティ	
未定	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	未定	カプコン	バラエティ	
未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	無人島物語外伝 高持教授の大冒険(仮称)	未定	KSS	SLG	
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	★バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

Dreamcast ドリームキャスト

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月 20日	★ドリームキャスト本体	未定	セガ	ゲーム機本体	
20日	★SEVENTH CROSS(セヴンスクロス)	未定	NECホームエレクトロニクス	S・RPG	
今冬 未定	★Dの食卓2	5,800円	ワープ	ACT+ADV	
未定	★戦国 TURB	未定	NECホームエレクトロニクス	A・RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム™」は4メガRAM対応

SEGASATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

日本が決勝トーナメントに進出できるかどうかで盛り上がっているW杯。ゲームの世界も、サッカーゲームが大人気のようだね。「ギレンの野望」も新CM投入でリピート追加中だぞ！

1位 NEW SOFT ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～
セガ／'98年6月11日発売／5,800円／SPT（マルコン、マルチターミナル6対応）

推定週間販売本数 4万2992本
推定累計本数 4万2992本

ワールドカップ気分を十二分に味わえる「ビクトリーゴール」の最新作が今週1位を獲得。売上げも好調。

2位 前回5位 機動戦士ガンダム ギレンの野望
バンダイ／'98年4月9日発売／6,800円／SLG

推定週間販売本数 5610本
推定累計本数 22万5641本

今号のランドマークはもう見たかな?「機動戦士ガンダム」の20周年記念イベントを紹介しているぞ。

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F～完結編～
バンプレスト／'98年4月23日発売／6,800円／S·RPG

推定週間販売本数 5201本
推定累計本数 50万0889本

発売から2カ月が経過し、ついに累計販売本数が50万本を突破。どこまで伸びるのか今後も目が離せないぞ!!

4位 前回1位 グランディア～デジタルミュージアム～
ゲーム アーツ·ESP／'98年5月28日発売／3,500円／ETC

推定週間販売本数 3842本
推定累計本数 3万8439本

「ミュージアム」という名前ながら、しっかり遊べる作りになっているあたりはゲーム アーツならではだよね。

5位 前回11位 シャイニング·フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子
セガ／'98年4月29日発売／4,800円／S·RPG

推定週間販売本数 2571本
推定累計本数 5万7259本

新作があまりランクインしてこない中、定番タイトルが再浮上。近日公開の「シナリオ3」にも期待しよう。

6位 前回13位 サクラ大戦（セガサターンコレクション）
セガ／'98年2月11日発売／2,800円（2枚組）／ADV+SLG（マウス対応）

推定期間販売本数 2556本
推定累計本数 7万0321本

ここにきて伸びを見せているサタコレ版の「1」。「2」をプレイして「1」をやりたくなった人が多いよね?

7位 前回10位 ヴァンパイア セイヴァー
カプコン／'98年4月16日発売／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／格闘ACT（4メガRAM必須）

推定期間販売本数 2316本
推定累計本数 14万6148本

Lを押しながらフォボスを選ぶと、ハンター版のフォボスを使える。プレイスタイルに応じて使い分けよう。

8位 NEW SOFT エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～
タカラ／'98年6月11日発売／5,800円／SLG

推定期間販売本数 2308本
推定累計本数 2308本

「エーベルージュ」の最新作がランクイン。イベントやグラフィック追加のほか、新キャラも登場するぞ。

9位 前回8位 バロック
スティング／'98年5月21日発売／6,800円／RPG

推定期間販売本数 2264本
推定累計本数 2万7907本

読者レースで初登場9点台をマークするなど、プレイした人の評価が高い本作。これから徐々に伸びるか?

10位 前回9位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
セガ／'98年4月4日発売／6,800円（3枚組）／ADV+SLG（マウス対応）

推定期間販売本数 2162本
推定累計本数 52万9046本

今や名実ともにセガを代表する作品の1つとなった「サクラ」。冬に出る新機種で新作は出ないかな？

順位	前回	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	6位	Find Love2～The Prologue～ ダイキ／'98年6月4日発売／3,300円／ETC（18歳以上推奨）	1943本	1万4549本
12位	15位	ドラゴンフォースⅡ ―神去りし大地に― セガ／'98年4月2日発売／5,800円／S·RPG	1928本	7万7476本
13位	18位	センチメンタルグラフティ NECインターチャネル／'98年1月22日発売／7,500円（初回分のみ2枚組）／恋愛SLG	1684本	27万6078本
14位	21位	ザ·ハウス·オブ·ザ·デッド セガ／'98年3月26日発売／5,800円／SHT（銃対応）	1680本	13万3779本
15位	19位	セガ·ワールドワイドサッカー'98 セガ／'98年3月5日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル6、マルコン、モデム対応）	1657本	6万4399本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は6月9日～6月16日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

次号からは、今まで公開してなかったドリームキャスト関係のデータも公開できそうだぞ。ちなみに、もうサターンには何も移植されない……と思ってると、まだ何かあるかもよ？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	189
2	2	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	138
3	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	129
4	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	126
5	9	To Heart	リーフ Microsoft Windows 95	116
6	12	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	100
7	3	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	98
8	6	臭作	エルフ Microsoft Windows 95	93
9	11	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	88
10	7	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ ビデオゲーム	82
11	10	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	78
12	14	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	75
13	18	セガラリー2	セガ ビデオゲーム	72
14	4	パラサイト・イヴ	スクウェア プレイステーション	69
15	25	ストリートファイターZERO3	カプコン ビデオゲーム	66
16	28	WHITE ALBUM	リーフ Microsoft Windows 95	60
17	26	メタルスラッグ2	SNK ビデオゲーム他	56
18	15	ゼノギアス	スクウェア プレイステーション	55
19	16	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	50
20	13	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト スーパーファミコン他	48

16 WHITE ALBUM

実現度 0%（?）

リーフの最新作がランクイン。今までとはちょっと毛色の違うこの作品。移植は……どう？

23 ダイナマイト刑事2

実現度 0%（?）

ST-Vの前作は移植されたけど、今回はモデル2基板。新機種のことも考えると……。

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

今週は「デイトナUSA」で有名なAM2研・名越稔洋氏がプロデュースする最新アクション「SPIKE（仮）」を大公開! 今までにない面白さを実感できそうだぞ!「ストライカー'98」も注目!!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	25923
2	2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	19899
3	新	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ	15282
4	4	鉄拳3	ナムコ	7966
5	6	ファイティングバイパーズ2	セガ	7884
6	5	ストリートファイターEX2	アリカ/カプコン	6946
7	7	セガラリー2	セガ	4852
8	9	ビートマニア 2nd MIX	コナミ	3403
9	10	ゲットバス	セガ	2872
10	8	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	2798
11	12	タイムクライシス2	ナムコ	2589
12	14	私立ジャスティス学園	カプコン	1854
13	15	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	1786
14	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	1712
15	13	闘魂烈伝3	ナムコ	1267

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon

SPIKE〈スパイク〉（仮称）

セガ／今夏稼働開始予定／格闘アクション／MODEL3基板

新たな可能性がここに!!

セガAM2研が手がける今夏最大の期待作「SPIKE」。この作品の最大のポイントとなるのは「マルチプレイ」。広大な空間での多人数協力プレイという今までにないゲーム性が期待されるだけに、注目している人も多いんじゃないかな？ 必見新情報盛りだくさんの記事はP190から!!

OTHER GAMES!

3 バーチャストライカー2 バージョン'98

W杯人気が日に日に高まる中、シリーズ最新作がランクイン。

? ストリートファイターZERO3

今週は各キャラクターの固有技を紹介。今すぐP188へGO!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

11月20日に発売されるドリームキャスト。その同時タイトルも徐々に明らかになってきそうで、セガ以外のメーカーからは、新タイトルが公開され始めたみたい。見逃すな!!

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回3位 ルナ2　エターナルブルー

角川書店・ESP／7月23日発売予定／6,800円(2枚組)／RPG

327 POINTS

開発進行度 90%

ついにトップの座だ!!

発売が1カ月後に迫り期待も高まってきたのか、見事1位を獲得した「ルナ2」。今号の記事は、先週簡単にふれた序盤のストーリーを詳しく紹介しているぞ。P42へ!!

2位 前回2位 Pia♥キャロットへようこそ!! 2

NECインターチャネル／今秋発売予定／価格未定(2枚組)／恋愛SLG(18歳以上推奨)

309 POINTS

開発進行度 70%

新情報はもうすぐっ!!

サターン版の新要素の1つとして、新ヒロインが登場することは以前お伝えしたよね。次号の記事では、なんとその女の子の姿が初お目見えする予定だ。期待していてね。

3位 前回1位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／格闘ACT

※画面は業務用のものです

302 POINTS

開発進行度 ?%

通信を利用したイベントは?

「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET」では、ネット上で全国大会が開かれたよね。もし家庭用版「VF3」が通信機能に対応していたら、そういったイベントはあるのかな?

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

Coming Soon SEVENTH CROSS(ドリームキャスト)

NECホームエレクトロニクス／11月20日発売予定／価格未定／S・RPG

? POINTS

開発進行度 40%

写実的な表現に注目

「D2」に続き、ドリームキャスト対応タイトルとなるこの作品。"ドリームキャストならでは"の現実に近い質感に注目したい。詳細はP22で!!

Coming Soon 戦国 TURB(ドリームキャスト)

NECホームエレクトロニクス／今冬発売予定／価格未定／A・RPG

? POINTS

開発進行度 40%

にぎやかな戦闘シーン

リアルタイムで何十体ものキャラが入り乱れて戦うこの作品。個々のキャラクターはそれぞれ自分で考えて行動しているのだ。記事はP24から。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／今夏予定	254
5	4	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NECインターチャネル／8月27日	249
6	6	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP／8月27日	227
7	12	ワーズ・ワース	エルフ／今秋予定	187
8	14	バイオハザード2	カプコン／発売日未定	185
9	18	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン／7月23日	181
10	15	バーチャコールS	キッド／今秋予定	174
11	9	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	158
12	13	ポケットファイター	カプコン／7月9日	156
13	7	バッケンローダー	セガ／今夏予定	154
14	8	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ／発売日未定	145
15	17	魔導物語	コンパイル／7月23日	141
16	11	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	セガ／今夏予定	139
17	16	DEEP FEAR	セガ／7月16日	138
18	20	レイディアント　シルバーガン	トレジャー／7月23日	112
19	21	お嬢様特急	メディアワークス／7月30日	101
20	23	ハイスクール テラ ストーリー	キッド／7月23日	96
21	29	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	アスミック／8月6日	89
22	24	ダービースタリオン(仮称)	アスキー／発売日未定	85
23	31	シミュレーションRPGツクール	アスキー／9月予定	84
24	27	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／発売日未定	80
25	28	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	コナミ／発売日未定	79
26	25	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム／11月予定	76
27	22	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	データイースト／7月9日	70
28	35	Code R(コード・アール)	クインテット／7月9日	69
29	34	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	カプコン／発売日未定	67
29	41	制服～ハイスクールカウントダウン～	ユーメディア／発売日未定	67

OTHER CHECK! COMING SOON!!

6 スレイヤーズ ろいやる2

今回は「黒魔法」ほか、新着情報を紹介しているぞ。P48へ!!

22 ダービースタリオン(仮称)

今まで情報はまったくなかったけど……そろそろ何か動きが?

※画面はプレイステーション版のものです

※ 上のデータのポイントは6月19・26日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

セガサターン SEGA SATURN MAGAZINE 読者参加型企画 Vol.104
読者レース WEEKLY

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は大物ソフトも一休み？　気になる中堅を要チェック！

↓オッズ表サターンA　6月26日現在発売済みサターンソフト総本数:1012本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV+SLG	9.7452
2	2	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.5555
3	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5475
4	5	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.5387
5	4	仙窟活龍大戦 カオスシード＜通常版／初回限定版＞	SLG	9.5077
6	6	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.4886
7	10	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.4864
8	7	グランディア	RPG	9.4852
9	8	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.4702
10	11	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4624
11	13	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.4249
12	15	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4201
13	14	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.419
14	20	シャイニング・フォースIII シナリオ2 ねらわれた神子	S•RPG	9.4
15	12	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.3942
16	17	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3926
17	21	プリンセスクラウン	A•RPG	9.3775
18	18	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3758
19	19	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.3673
20	23	街	NOV	9.3667
21	22	シルエット ミラージュ	ACT	9.365
22	24	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3435
23	26	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.327
24	25	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.32
25	27	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3171
26	28	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3102
27	35	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.3017
28	29	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.3013
29	16	メルティランサー Re-inforce〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.3
30	31	ポリスノーツ	ADV	9.2892
31	30	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2879
32	32	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.269
33	33	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2689
34	37	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2522
35	38	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.2421
36	36	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.2374
37	39	だいな♥あいらん	ADV	9.2346
38	45	ステラアサルトSS	SHT	9.2321
39	40	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2224
40	9	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.2207
41	41	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2127
42	42	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.2088
43	43	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2032
44	46	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1789
45	51	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	9.1666
46	60	バロック	RPG	9.1666
47	47	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1619
48	49	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.1511
49	50	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	9.1428
50	52	バトルガレッガ	SHT	9.1428
51	新	王様げーむ（18歳以上推奨）	ETC	9.1426
52	48	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1412
53	34	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	9.1272
54	53	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1266
55	54	悠久幻想曲	RPG	9.1215
56	55	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1197
57	56	UNO DX	TAB	9.1176
58	57	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.117
59	58	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.114
60	59	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.1129
61	61	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.1101
62	66	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	9.0833
63	65	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.0815
64	63	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0786
65	44	スーパーリアル麻雀P7（18歳以上推奨）	TAB	9.0681
66	69	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0504
67	68	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0489
68	62	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	9.0411
69	70	花組対戦コラムス	PUZ	9.0389
70	67	SEGA　AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0384
71	71	クーリエ・クライシス	ACT	9.0357
72	72	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	9.0344
73	73	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0256
74	74	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	9.0233
75	75	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	9.0154
76	76	マリカ～真実の世界～	RPG	9.0128
77	64	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	9.0109
78	77	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0019
79	79	バーニングレンジャー	ACT	9
80	137	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	9
81	78	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9978
82	83	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	8.9964
83	81	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	8.9915
84	82	バーチャファイター	ACT	8.9906
85	80	エターナルメロディ	SLG	8.9901
86	86	BULK SLASH	SHT	8.9693
87	85	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.9681
88	84	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.9671
89	87	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9525
90	95	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.9459
91	88	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9431
92	89	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9421
93	92	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.9418
94	90	バーチャコップ	SHT	8.9394
95	91	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9375
96	93	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.933
97	94	ソニックジャム	ACT	8.9172
98	96	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9172
99	107	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.9142
100	99	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9103
101	97	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9077
102	98	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.9062
103	100	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9
104	新	組み立てバトル　くっつけっと	SLG	8.9
105	101	ダライアス外伝	SHT	8.8894
106	103	タクティクス オウガ	RPG	8.8724
107	104	FIGHTERS MEGAMiX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8686
108	102	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.863
109	106	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8518
110	123	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.85
111	108	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8403
112	109	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8358
113	105	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.8353
114	114	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.8113
115	110	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.8111
116	112	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8108
117	111	戦国ブレード	SHT	8.8083
118	113	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8027
119	115	GRANDRED	SLG	8.8
120	119	ウォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7867
121	116	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.7833
122	118	だいな あいらん予告編	ETC	8.7741
123	120	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.7733
124	122	パンツァードラグーン	SHT	8.7687
125	126	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7684
126	124	三國志V	SLG	8.7656
127	121	Winter Heat	SPT	8.7641
128	131	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.7606
129	125	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7555
130	127	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7552
131	128	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7538
132	129	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7497
133	130	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7486
134	134	セツ風の島物語	A•RPG	8.7456
135	133	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.7413
136	136	大航海時代外伝	S•RPG	8.7368
137	135	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7366
138	132	くのいち捕物帖	ADV	8.7346
139	138	バイオハザード	ADV	8.7317
140	117	ウイニングポスト3	SLG	8.7297
141	145	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.7297
142	139	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7246
143	140	バーチャコップ2	SHT	8.7159
144	141	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7142
145	146	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.7142
146	142	信長の野望・天翔記	SLG	8.712
147	143	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.711
148	144	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6949
149	147	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.6893
150	149	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6878
151	148	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6802
152	150	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6758
153	新	ツアーパーティー　卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.6666
154	152	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6644
155	153	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6623
156	154	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6619
157	155	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6588
158	156	ハイパーデュエル	SHT	8.6588
159	157	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.6545
160	161	大航海時代II	SLG+RPG	8.653
161	158	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.6484
162	151	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.6475
163	160	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6424
164	159	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6423
165	167	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6346
166	162	ストライカーズ1945	SHT	8.6292
167	163	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6168
168	164	COTTOn2	SHT	8.6133
169	166	メタルブラック	SHT	8.6114
170	165	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
171	168	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6058
172	169	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6045
173	170	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6032
174	171	デイトナUSA	RAC	8.5973
175	172	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.5969
176	173	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5916
177	174	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5913
178	175	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5906
179	176	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.5873
180	178	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.5789
181	177	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.5762
182	185	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.5752
183	179	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5741
184	180	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5727
185	181	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5718
186	182	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.569
187	183	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5664
188	184	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
189	212	維新の嵐	SLG+RPG	8.5625
190	186	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.558
191	187	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
192	188	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.549
193	189	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5471
194	191	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5454
195	192	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.5416
196	193	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5388
197	196	DX人生ゲームII	TAB	8.5314
198	194	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5313
199	199	きゃんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.5217
200	197	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5211
201	198	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5194
202	209	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.5135
203	195	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.512
204	200	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5079
205	201	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.5068
206	203	BATSUGUN	SHT	8.4963
207	204	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4915
208	205	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4855
209	206	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4846
210	207	アンジェリークSpecial	SLG	8.4782
211	208	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4765
212	190	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	S•RPG	8.472
213	210	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4683
214	213	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4558
215	216	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4466
216	215	すごへんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.4444
217	217	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
218	220	パップ・ブリーダー	SLG	8.4432
219	218	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.4421
220	219	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4382
221	222	レイヤーセクションII	SHT	8.4315
222	221	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4295
223	223	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4293
224	新	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.4285
225	214	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.4281
226	224	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4259
227	226	ストリートファイターZERO	ACT	8.4204
228	225	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.415
229	227	提督の決断III	SLG	8.413
230	228	ディスクワールド	ADV	8.4074
231	229	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4021
232	232	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3983
233	230	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
234	231	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3835
235	233	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.3823
236	236	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3812
237	234	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3787
238	235	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.3722
239	237	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3615
240	238	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3542
241	211	信長の野望 将星録	SLG	8.3529
242	239	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.3529
243	244	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3526
244	241	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.35
245	242	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3495
246	243	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.3461
247	246	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.3389
248	240	パズルボブル3	PUZ	8.3333
249	247	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3333
250	248	スナッチャー	ADV	8.3333

オッズ表サターン上位寸評

まだ強い「サクラ2」！ 次の強豪は？

じつは今週、合併号となる読者レース。1位の座は初登場以来7回連続首位の「サクラ2」が他に譲らない強さを見せているけれど、当分首位交代は難しい？　A表内は浮き沈みも多いから要チェックだぞ！

そろそろシナリオ3も登場？「SFIIIシナリオ2」は高評価。

【セガはまだか……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「んんー？」「新たなドリームキャストタイトル、NECホームエレからいきなり発表ですぅっ！」「おお……。あまりにも急なんで、ちょっとビビッたなー、もう」「はー、週刊誌で良かったっすねぇ、たいちょう」「むー、今後もこの夏はこんな感じでドリームキャストの新タイトルがボロボロ出てきそうじゃが、肝心のセガさんは9月までベールを脱がんようだし……」「早くしてほしいすねぇ、たいちょう……」

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
251	249	グレイテストナイン'96	SPT	8.326
252	245	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.3259
253	255	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3253
254	250	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
255	251	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3168
256	252	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.3137
257	253	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3112
258	254	太閤立志伝II	SLG	8.3048
259	202	Shadows Of The TUSK	SLG	8.3
260	256	パズルボブル2X	PUZ	8.2941
261	259	Tactics Formula	TAB	8.2916
262	新	SUPER TEMPO	ACT	8.2857
263	257	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
264	258	三國志英傑伝	SLG	8.2674
265	260	Wizards' Harmony	SLG	8.2389
266	261	紫炎龍	SHT	8.238
267	262	AMOK	SHT	8.238
268	264	バブルシンフォニー	ACT	8.2352
269	263	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.231
270	265	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2263
271	266	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.221
272	267	対局将棋 極II	TAB	8.2142
273	268	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2125
274	269	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2119
275	270	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2053
276	272	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2033
277	273	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
278	274	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.1965
279	275	ソビエトストライク	SHT	8.1923
280	276	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
281	277	マジカルドロップ2	PUZ	8.1864
282	279	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.1826
283	278	桃太郎道中記	TAB	8.1781
284	281	ガンバード	SHT	8.1768
285	280	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1751
286	282	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
287	283	ファンタステップ	ADV	8.1578
288	284	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1482
289	287	重装機兵レイノス2	ACT	8.1466
290	292	大運動会	SLG	8.1461
291	285	LULU	ETC	8.1449
292	288	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1409
293	289	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1371
294	290	アースワームジム2	ACT	8.1363
295	291	ソロ・クライシス	SLG	8.1355
296	293	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.1346
297	294	将棋まつり	TAB	8.1309
298	286	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.12
299	295	冒険活劇モノモノ	RPG	8.12
300	296	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1111
301	299	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1019
302	297	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1013
303	271	サウンドノベルツクール2	ETC	8.1
304	300	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0991
305	301	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0969
306	302	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0916
307	303	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0889
308	304	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0862
309	305	優駿クラシックロード	SLG	8.0824
310	307	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0811
311	306	ブラストウインド	SHT	8.0793
312	308	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0746
313	309	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.0724
314	310	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0714
315	311	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0628
316	312	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
317	313	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.0588
318	314	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
319	316	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
320	317	ブラックドーン	SHT	8.0526
321	315	ラストブロンクス	ACT	8.051
322	319	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0459
323	318	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0449
324	298	怪盗セイント・テール	ADV	8.0444
325	320	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0403
326	321	MYST	ADV	8.0397
327	322	スレイヤーズろいやる	RPG	8.0318
328	323	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0194
329	324	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0176
330	325	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0172
331	326	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	8.0119
332	327	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	8
333	328	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8
334	329	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8
335	332	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	8
336	330	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.9949
337	331	実況パワフルプロ野球S	SPT	7.9831
338	333	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9729
339	334	F-1 Live Information	RAC	7.9685
340	335	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9578
341	336	バーチャル競艇	SPT	7.9565
342	337	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
343	338	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.9523
344	339	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9473
345	340	南方珀堂登場	ADV	7.9444
346	341	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9428
347	372	NIGHTRUTH#03 "二つだけの真実"	ADV	7.9333
348	343	ダークセイバー	A•RPG	7.9265
349	345	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.923
350	361	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	7.923
351	342	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.9215
352	346	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.92
353	348	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
354	344	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－（通常版／初回限定版）（18歳以上推奨）	SLG	7.9146
355	350	エリア51	SHT	7.9142
356	349	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.9138
357	356	チョロQパーク	RAC	7.9062
358	351	速攻生徒会	ACT	7.8965
359	353	SONIC R	RAC	7.8964
360	352	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
361	355	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.873
362	357	麻雀大会IISpecial	TAB	7.8636
363	347	EVE The Lost One	ADV	7.8576
364	358	The Tower	SLG	7.8557

△新着穴馬紹介

意外と好オッズと出た穴馬「王様げーむ」。その実力の真偽は？

51着 NEW SOFT 王様げーむ

ソシエッタ代官山／'98・5・28
6,800円（2枚組／18歳以上推奨）／ETC

全投票平均点	9.1426
本誌の平均点	6.66

くだらない罰ゲームが満載（笑）。これを全種類見ようとすると、指がタコになるくらいゲームにトライしなければならない。でも、収録されているミニゲームは3種類のみで、しかも単純なのでやり続けるのはツライかもしれない。それでも、やり続けてしまうのは一種の魅力と言ってもいいだろう。ただ8人の女の子たちは、みんなマイナーな娘ばかり。1人だけでもウリになるような有名人を混ぜてほしかった。（福島県・松山久和・33歳）知る人ぞ知る、といった程度の女の子しかいないのは残念。ファンならうれしいんだろうけれど、やはり多少の知名度はほしかった。（東京都・三浦拓行・23歳）もっとHなものを期待していたので、ソフトな内容にガッカリ。騙された感じがする。（大分県・大野守孝・22歳）思っていたよりもH度は低いが、深夜番組のアングラ的なノリがあってなかなか楽しめる。ミニゲームにもっと種類があればよかったと思う。（兵庫県・石松一貴・24歳）

◯新着対抗馬紹介

なかなかいい中堅ソフトが揃った対抗馬。チェックチェック！

104着 NEW SOFT 組み立てバトル くっつけっと

テクノソフト／'98・4・2
5,800円／SLG

全投票平均点	8.9
本誌の平均点	7.66

シンプルだが奥の深い、バトルシミュレーション。パーツの組み替えが楽しく、特にパーツを賭けた対戦モードでは燃えまくる。数多くあるパーツを収集する、トレカチックなところもアリ。（東京都・臼井文蔵・16歳）かわいいキャラクターに惹かれて手に取ってしまった。シミュレーションでありながら単純なルールで手軽に始められるが、設定は奥が深くなかなかの本格派。パーツを装備させると、ちゃんと見た目も変わるのがうれしかった。（静岡県・野原惟二・23歳）

153着 NEW SOFT ツアーパーティー 卒業旅行へいこう

タカラ／'98・4・23
5,800円（マルチターミナル6対応）／SLG+TAB

全投票平均点	8.6666
本誌の平均点	6.33

「旅の恥はかきすて」的なプレイができるところが楽しい。設定も豊富で、旅行中を舞台にいろいろな遊び方ができる。また、ボードゲームなのに、CPU相手に1人でプレイしてもなかなか面白いのがうれしい。（京都府・北島和尚・23歳）ボードゲームに、恋愛要素を盛り込んだ設定がグー。しかも異性、同性を問わずアタックすることができるので、シミュレーション系の恋愛モノとは違った恋愛ゲームを楽しむことができる。（埼玉県・鈴木彩子・27歳）

224着 NEW SOFT 英雄志願 GAL ACT HEROISM

マイクロキャビン／'98・4・16
6,800円／RPG

全投票平均点	8.4285
本誌の平均点	7.0

ただのRPGではなくて、細かいシナリオ（依頼）を選択して、少しずつストーリーを展開させていく、というテーブルゲーム風の内容が○。シナリオも、1時間程度で終わるようなモノばかり。ストーリーと同じく、一日一日少しずつ「英雄」を目指して進められる。キャラクターも個性的で好感度高し。しかし、そのグラフィックやマップ、画面構成がダサいのには閉口した。また、キャラクターデザインにも好き嫌いが分かれるのではないだろうか。（東京都・水谷文宣・24歳）

262着 NEW SOFT SUPER TEMPO

メディアクエスト／'98・4・29
5,800円／ACT

全投票平均点	8.2857
本誌の平均点	6.33

基盤は、ベーシックなタイプの横スクロールアクション。そのせいで、ゲーム展開が単調だったり、ひと昔前のゲームっぽいところがあるんだけれど、イカした演出でそうは思わせないようになっている。ポップなデザインやカッコイイBGM、面白いミニゲームと、どれもタイトルの通り、音楽にのって楽しみながら遊べるゲームになっている。難易度もそんなに高くないので、誰でも気軽に遊べるのじゃないかな。キャラクターが気に入ったならおね○。（神奈川県・石坂玲・18歳）

×新着要注意馬紹介

人気シリーズ最新作。意外とオッズは伸びてないよう……？

669着 NEW SOFT アイドル麻雀 ファイナルロマンス4

ビデオシステム／'98・5・21
5,800円（18歳以上推奨）／TAB

全投票平均点	5.91
本誌の平均点	5.66

スピード移植はありがたいが、アレンジされているのが、逆にマイナス点。フィールド移動中に出会った女の子と麻雀対局するという構成に、オリジナルキャラクターが5人プラスされている。ところが新しいキャラクターのムービーはなく、雑なデキの一枚絵があるのみ。従来のキャラクターとの差が明らかなので、余計に目立つ。これなら、いっそのことオリジナルはない方が良かったのでは？ また、対局中のテンポの悪さが気になった。元が良くできたゲームだけに、余計な事をして消化不良を起こしてしまっているのが残念だ。（北海道・菊地昌広・30歳）登場する女の子たちがかわいい！ このキャラクターたちが気に入った人なら、買ってソンなし！ 麻雀のレベルも作りもソコソコで十分に遊び込むことができるし、アーケードからのプレイヤーもオリジナルキャラクターの追加でさらに楽しめる。お色気が多少、物足りない気がしないでもないが、それは家庭用だし、キャラクターのかわいさでフォロー。（愛知県・西村竜一・21歳）アドベンチャー風に変更されたシステムには賛否両論あるかもしれないが、個人的には気に入っている。アーケード版からのファンでも、新たな気持ちでプレイできるから。少ないながらキャラクターも追加されてるしね。H度が減ってしまっているけれど、これは仕方ないかな。（東京都・内山秀治・23歳）

【データイーストさん要注意?】「たいちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!! データイーストさんの新作発表会行ってきましたよぉ!」「ほほぅ、で、首尾は?」「機種未定！ 以上!! 詳しくはP.28からの速報記事を見てほしいダスな」「ガハハハハハハハハハ（笑）。な、なんじゃそりゃあ? ドリームキャストじゃないんかいっ!?」「んー、ドリームキャストのようでもあるし、そうでないような気もするしぃ……。とりあえず、メーカーさんにもそれぞれ事情があるんじゃないでスカねぇ」「よっしゃ、まずはハチが日曜まで書いた記事、読ませてもらおうかいっ!」「……あー、そんなに期待されるとテレるんだな（笑）」「くわっ!」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
365	359	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8524
366	360	ブラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
367	362	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8296
368	363	三國志Ⅳ	SLG	7.8232
369	364	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.8206
370	365	ウイニングポスト2	SLG	7.8133
371	366	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8096
372	367	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体/RAM同梱)	ACT	7.809
373	368	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.8059
374	369	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
375	370	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔(サタコレあり)	ACT	7.8
376	371	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7857
377	373	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.7826
378	374	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7798
379	375	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7767
380	376	ZORK I	ADV	7.7575
381	377	ビクトリーゴール	SPT	7.7559
382	378	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7555
383	379	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7553
384	380	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
385	381	バトルバ	RAC	7.75
386	382	Dの食卓(サタコレあり)	ADV	7.7473
387	383	DX人生ゲーム(サタコレあり)	TAB	7.7441
388	384	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7419
389	387	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	ADV	7.7407
390	354	卒業Ⅲ～Wedding Bell	SLG	7.7307
391	388	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6927
392	386	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
393	389	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6881
394	390	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
395	391	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.6808
396	385	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.6783
397	392	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6557
398	393	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
399	409	WILLY WOMBAT	ACT	7.6451
400	394	ぷよぷよ通(サタコレあり)	PUZ	7.64
401	395	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
402	401	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6338
403	396	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
404	398	魔法学園ルナ	RPG	7.6325
405	397	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6315
406	399	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.6296
407	400	セクシーパロディウス	SHT	7.6168
408	402	リンクル・リバー・ストーリー	A・RPG	7.6025
409	403	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.5925
410	415	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～(18歳以上推奨)	ETC	7.5892
411	404	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5891
412	405	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
413	406	エーベルージュ	SLG	7.5855
414	407	グッドアイランドカフェ・飯島愛	PUZ	7.5789
415	408	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
416	410	プリクラ大作戦	A・SHT	7.56
417	412	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.5504
418	413	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5502
419	414	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5476
420	416	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(サタコレあり)	RPG	7.5427
421	417	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5406
422	418	くるりんPA!	PUZ	7.5405
423	419	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
424	420	新テーマパーク	SLG	7.5282
425	411	センチメンタルグラフティ(通常版/初回限定版)	SLG	7.5233
426	421	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
427	429	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.5135
428	423	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.5
429	424	首都高バトル'97	RAC	7.5
430	425	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
431	426	DJ wars	ETC	7.5
432	427	リグロード サーガ2	S・RPG	7.4963
433	428	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
434	430	上海 万里の長城(サタコレあり)	PUZ	7.4892
435	431	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4812
436	432	金沢将棋	TAB	7.48
437	433	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
438	434	ロードラッシュ	RAC	7.4776
439	439	アルカナ ストライクス	RPG	7.4712
440	436	NHL'97	SPT	7.4666
441	437	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
442	435	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4601
443	460	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.4545
444	440	ブルーシード～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4454
445	441	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
446	442	WORMS	SLG	7.4444
447	443	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
448	444	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.4444
449	445	リグロード サーガ	RPG	7.4439
450	422	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.4424
451	446	海底大戦争	SHT	7.4418
452	447	エアーマネジメント'96	SLG	7.4375
453	448	日灼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4313
454	451	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～	SLG	7.421
455	449	ブラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
456	450	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
457	452	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
458	453	ウイニングポストEX	SLG	7.4108
459	454	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.41
460	455	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.409
461	438	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4
462	456	わくわく7(通常版/拡張RAM同梱版)	RPG	7.3893
463	457	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3877
464	458	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
465	459	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3858
466	462	皇龍三國演義	SLG	7.375
467	461	シムシティ2000	SLG	7.3733
468	463	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
469	464	マンクスTT～スーパーバイク～	RAC	7.3636
470	465	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.3636
471	466	女子高生の放課後･･･ぷくんパ	PUZ	7.36
472	467	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3589
473	468	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.3529
474	469	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
475	470	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3424
476	471	エイリアン トリロジー	SHT	7.3333
477	472	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	SHT	7.3333
478	473	BIG HURT ベースボール	SPT	7.3333
479	474	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
480	475	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3125
481	480	セガサターンで発見!!たまごっちパーク(専用パワーメモリー同梱)	SLG	7.3095
482	476	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3043
483	477	ザ・ホード	SLG	7.3015
484	478	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.2978
485	479	ゴジラ～列島震撼～	SLG	7.2926
486	481	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2886
487	482	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2884
488	483	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.2875
489	484	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
490	485	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
491	486	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2769
492	487	昇龍三國演義	SLG	7.2592
493	488	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2569
494	489	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.25
495	507	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2434
496	490	ファーランドサーガ	S・RPG	7.24
497	491	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
498	492	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
499	493	テーマパーク	SLG	7.2286
500	494	疾風魔法大作戦	SHT	7.2205
501	495	シェルショック	SHT	7.2142
502	496	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
503	497	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2065
504	498	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1973
505	504	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.1948
506	499	実戦 パチスロ必勝法!3	TAB	7.1764
507	500	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.1687
508	501	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1612
509	502	ゲックス	ACT	7.1578
510	503	SEGA AGES/廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1555
511	505	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.1538
512	506	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.146
513	508	ギャルズパニックSS	A・PUZ	7.1428
514	509	ヴァーチャルハイドライド	A・RPG	7.1411
515	510	おまかせ!退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1343
516	511	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
517	512	Body Special 264	PUZ	7.125
518	513	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.125
519	514	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
520	515	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説(サタコレあり)	ACT	7.1126
521	517	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1081
522	516	Cubic Gallery	ETC	7.1
523	519	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
524	520	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
525	521	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
526	522	サンダーホークⅡ	SHT	7.0705
527	523	風水先生	SLG	7.0689
528	524	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
529	525	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0645
530	526	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0555
531	527	天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	7.054
532	518	ROBO・PIT	ACT	7.053
533	528	ソード&ソーサリー(サタコレあり)	RPG	7.052
534	529	ドゥーム	A・SHT	7.0476
535	530	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.04
536	531	Wizard's Harmony2	SLG	7.0333
537	532	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.0326
538	533	ステークスウィナー	ACT	7.0246
539	534	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0235
540	535	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7
541	536	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7
542	537	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7
543	538	水滸演武	ACT	6.98
544	539	神凰拳	ACT	6.9583
545	540	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9473
546	541	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	6.9375
547	542	ブラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
548	543	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.9333
549	544	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
550	545	柿木将棋	TAB	6.9142
551	546	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9081
552	547	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9009
553	548	七つの秘館	ADV	6.8898
554	549	サイドポケット3	TAB	6.8888
555	550	天地無用!登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8823
556	551	GOTHAⅡ～天空の騎士～	SLG	6.8767
557	552	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8703
558	553	銀河英雄伝説	SLG	6.8636
559	554	ナイトストーカーS	SHT	6.862
560	555	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
561	556	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	6.8427
562	557	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
563	558	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
564	560	卒業クロスワールド	ADV	6.8055
565	561	ゲームの達人	TAB	6.8037
566	562	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7972
567	563	ウルフファング 空牙2001・SS	A・SHT	6.7894
568	565	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
569	564	スカイターゲット	SHT	6.777
570	566	卒業アルバム	ETC	6.76
571	567	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.75
572	568	もうちゃ	PUZ	6.75
573	569	ズープ	PUZ	6.7333
574	570	バーチャルフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.725
575	571	AI囲碁サターン版	TAB	6.7083
576	572	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
577	573	AI将棋	TAB	6.6956
578	574	ダライアスⅡ	SHT	6.6916
579	575	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.6875
580	576	クリーチャーショック	SHT	6.6708
581	577	永世名人	TAB	6.6708
582	559	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～(18歳以上推奨)	TAB	6.6666
583	578	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.6666
584	579	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6627
585	580	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
586	581	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
587	582	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
588	583	シーバス・フィッシング	SLG	6.6382
589	584	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
590	585	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
591	586	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
592	588	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5857
593	589	三國志リターンズ	SLG	6.5789
594	590	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
595	591	プリンセスクエスト(通常版/特別限定版)	RPG	6.5714
596	593	闘神伝URA	ACT	6.5683
597	592	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.5675
598	587	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5645
599	594	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.543
600	595	プリルラ/アーケードギアーズ	ACT	6.5384
601	596	ダンジョン・ウィザダム	A・RPG	6.5227
602	597	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.5185
603	598	ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
604	599	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
605	600	フィッシング甲子園	SPT	6.5
606	601	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
607	602	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4927
608	603	ゲームの達人2	TAB	6.4864
609	604	Tactical Fighter	SLG	6.4761
610	605	ブラックファイアー	SHT	6.475
611	606	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.4457
612	607	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4437
613	608	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4385
614	610	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
615	611	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.423
616	612	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4142
617	613	闘神伝S	ACT	6.4122
618	614	ホーンテッドカジノ(X指定)	TAB	6.4081
619	615	ロックマンX3	ACT	6.4035
620	617	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3678
621	618	激突甲子園	SPT	6.3653
622	619	TETRIS S(サタコレあり)	PUZ	6.3617
623	616	m～君を伝えて～	SLG	6.3529
624	620	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
625	621	マジカルドロップ	PUZ	6.3478
626	622	究極タイガーⅡ Plus	SHT	6.3333
627	623	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
628	625	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
629	626	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2862
630	627	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
631	630	爆れつハンター	ADV	6.2592
632	631	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.2553
633	632	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
634	628	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.2396
635	609	だいすき	ADV	6.2352
636	633	実戦麻雀	TAB	6.2307
637	634	ロードランナー エクストラ	A・PUZ	6.2
638	635	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
639	636	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1867
640	637	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
641	638	actua GOLF	SPT	6.1818
642	639	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.1764
643	640	BUG TOO!!	ACT	6.1764
644	641	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.168
645	642	忍ペンまん丸	ACT	6.1428
646	643	テトリスプラス	PUZ	6.1428
647	644	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.1363
648	624	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	6.1304
649	645	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
650	646	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.125
651	647	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.1061
652	648	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
653	649	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
654	650	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S・RPG	6.0888
655	651	D-XHIRD	ACT	6.0666
656	629	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.0625
657	653	逆鱗弾	SHT	6.037
658	654	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0357
659	655	デスロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0212
660	652	超兄貴～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6
661	656	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
662	657	餓狼伝説 遥かなる戦い	ACT	5.9393
663	659	スペースインベーダー	SHT	5.9393
664	660	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.931
665	661	タクラマカン～敦煌傳奇～	ADV	5.9285
666	662	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
667	663	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
668	664	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	5.9139
669	新	アイドル麻雀ファイナルロマンス4(18歳以上推奨)	TAB	5.91
670	665	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
671	666	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
672	667	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
673	668	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
674	669	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
675	670	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8292
676	671	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.8148
677	672	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
678	673	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
679	680	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.775
680	674	マジックカーペット(通常版/マルコン同梱版)	SHT	5.7727
681	675	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.7647
682	676	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
683	677	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.7272
684	678	「占都物語」その1	ETC	5.7142
685	679	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
686	658	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	5.6666
687	681	バーチャルカジノ	TAB	5.6666
688	682	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
689	683	ミントン警部の捜査ファイル[道化師殺人事件]	ADV	5.6428
690	684	I miss you.	ETC	5.6428
691	685	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.6296
692	686	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
693	687	Race Drivin'	RAC	5.5919
694	688	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.5789
695	690	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.5531
696	691	新海底軍艦	SLG	5.5333
697	692	出動!ミニスカポリス(通常版/初回限定版)(18歳以上推奨)	ETC	5.5263
698	693	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
699	694	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
700	695	ジャングルパーク～サターン島～(通常版/限定版)	ADV	5.4782
701	689	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	5.4716
702	696	Cat the Ripper～13人目の探偵士～	ADV	5.47
703	697	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.4583
704	698	戦略将棋	TAB	5.4375
705	699	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4237
706	700	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.3866
707	701	ゲイルレーサー	RAC	5.3735
708	702	エルフを狩るモノたち-花札編-(18歳以上推奨)	TAB	5.3636
709	704	ブレインバトルQ	QIZ	5.3437

【ドリームキャスト・ナウ!】「た、たいっちょー(シュタ)! 週末日曜日を駆使した、サタマガ読者様アポなし電話アンケート、完了しましたデスッ!」「うむ。いきなりの電話にビックリした読者の方々もいたことじゃろう。とりあえず、セガさんもこの時期いろんな情報が欲しいのでは?とか勝手に思いこんだ(笑)サタマガが送る、最新意識調査みたいなものかの。よく新聞社なんかも内閣支持率とかやるじゃろ? アレのサタマガ版」「へー、なんかいいスね、それ。ボクの友達から聞いた話じゃ、セガ・パートナーズの会員にも何の続編が遊びたいか?なんてアンケートが来たらしいすけどね。セガの代表的な作品の名前があって、選ぶって感じで」「ま、うちはゲリラ的に今後も抜き打ちで電話調査しちゃうからの。電話が来たら、みんなも好意的に協力してほしいの」「次は、もしかしたらキミの家に電話がかかるかもしれないぞ?」「うむ」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
710	703	NIGHTRUTHT〔ナイトゥルース〕Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.3023
711	705	Break Thru!	PUZ	5.2631
712	706	麻雀麗流島	TAB	5.258
713	713	2TAX GOLD	QIZ	5.2
714	707	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1879
715	709	TAMA	ACT	5.1138
716	710	ダイダロス	SHT	5.0839
717	711	クロックワークス	PUZ	5.0769
718	712	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.0526
719	708	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	ADV	5.05
720	714	球転界	PIN	5.0454
721	715	BREAK POINT	SPT	5
722	716	Turf Wind'96 〜武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5
723	717	シミュレーション・ズー	SLG	4.9166
724	718	サイベリア	SHT	4.9117
725	719	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
726	720	3D Lemmings	PUZ	4.8666
727	721	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
728	722	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
729	723	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	4.8153
730	724	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
731	725	ハイオクタン	RAC	4.7391
732	726	HORROR TOUR	ADV	4.7368
733	727	QUANTUM GATE I〜悪夢の序章〜（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
734	728	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
735	729	エアーズアドベンチャー	RPG	4.724
736	730	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.6875
737	731	タイタンウォーズ	SHT	4.65
738	732	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6486
739	734	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
740	735	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
741	736	シュトラール 〜秘められし七つの光〜	ACT	4.5555
742	737	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5277
743	738	ゲン ウォー	SHT	4.5
744	733	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	4.4838
745	739	〜制服伝説〜 プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.4493
746	740	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
747	741	北斗の拳	ADV	4.3466
748	742	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
749	743	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
750	749	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.2894
751	744	バーチャルオープンテニス	SPT	4.2833
752	745	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
753	746	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.1764
754	747	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
755	748	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
756	751	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
757	752	大戦略−STRONG STYLE−	SLG	4.05
758	753	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0394
759	750	キューブバトラー	PUZ	4
760	754	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4
761	755	バーチャルバレーボール	SPT	3.9683
762	756	WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアットドラドビーチ〜	SPT	3.9166
763	757	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8888
764	758	熱血親子	ACT	3.8602
765	765	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.7111
766	759	天下制覇	SLG	3.7
767	760	トランスポート タイクーン	SLG	3.6666
768	761	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
769	762	痛快! スロットシューティング	ETC	3.6551
770	764	競才−競馬データSTABLE−	ETC	3.64
771	766	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
772	763	必殺!	ACT	3.6235
773	767	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
774	768	美少女戦士セーラームーンSupers〜Various Emotion〜	ACT	3.4857
775	769	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
776	770	龍的五千年	ADV	3.4166
777	771	ボイスアイドルマニアックス 〜プールバーストーリー〜	TAB	3.2857
778	772	グリッドランナー	ADV	3.2857
779	773	イエローブリックロード	ADV	3.2758
780	774	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.1875
781	775	学校の怪談	ADV	3.1576
782	776	STRIKER'96	SPT	3.0909
783	777	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.0769
784	778	ジョニー・バズーカ	ACT	2.9583
785	779	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.9337
786	780	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	ETC	2.8378
787	781	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ（入門編）	ETC	2.8
788	782	南の島にブタがいた	PUZ	2.7297
789	783	PLANET JOKER	SHT	2.6774
790	784	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6774
791	785	FIST	ACT	2.6595
792	786	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6071
793	787	結婚〜Marriage〜	SLG	2.6033
794	788	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
795	794	テラクレスタ3D	SHT	2.5675
796	791	麻雀海岸物語 〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
797	792	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5324
798	790	カオスコントロール	SHT	2.5272
799	789	キューブバトラー〜アンナ未来編〜	PUZ	2.525
800	793	ハートビートスクランブル	ADV	2.4769
801	795	Defcon5	SLG+RPG	2.4426
802	796	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.4335
803	797	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.3795
804	798	スターファイター3000	SHT	2.3506
805	799	デス クリムゾン	SHT	2.1979

オッズ表サターン下位寸評
最後の夏にサターンの風物詩デス様を!?

じめじめした梅雨の季節。部屋に閉じこもりがちなこの季節。デス様でさらにじめじめしていただくもよし(笑)、サターン最後の夏をデス様三昧もよし……。残された日はあとわずか、デス様帝王完遂か？

サターンユーザー最後の本懐を遂げるのはデス様しか？

サタマガ推奨名馬 Vol.43
セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 漁ん（いさりん）

機動戦士ガンダム ギレンの野望

- バンダイ
- '98年4月9日発売
- 6,800円
- SLG

読者	9.3942
本誌	8.66

格闘からSLGまで遊ぶ雑食性。街で見かけたら助けて下さい。

ソフトDATA

5/22号の初登場時には、22位（9.3157）とやや振るわなかったが、翌週5/29号ではいきなり4位に躍進、今週はオッズを落としたが、評価は高い。推定販売本数は約22万5千本。現在大量リピート中。

厩舎情報 ギレンの野望 ひとくちメモ

'78年にテレビ放映されて一大ブームを巻き起こした「機動戦士ガンダム」の舞台となった"一年戦争"をモチーフに、地球連邦とジオン公国の戦いを描く戦略級シミュレーションゲーム。プレイヤーは地球連邦軍の司令官レビルかジオン公国軍の総帥ギレンとなって自軍を勝利に導く。マップ上に配置したユニットの動かし方＝戦術だけではなく、兵器開発や人事そして諜報活動などの戦略が大局を支配する内容が特徴。テレビ版のサブキャラやOVAの登場人物も多数出演、マニア心をくすぐる。

「キャラゲー」のあるべき姿

「モビルアーマーに固執しなければジオンは勝っていたのでは？」「ホワイトベース隊が存在しなかったら戦局はどう変わったのだろうか？」などなど、実に20年間ガンダムファンの間で語られてきた一年戦争の"if"。それらの"if"を、自らが司令官となってシミュレートできるという、キャラものとして異例とも言える自由度には本当に驚いた。当然、原作とまったく違う戦略を展開してもゲーム進行に矛盾はない。元のストーリーによって、ゲームとしての自由度が損なわれている作品の多い中、この挑戦は評価すべきだろう。また、OVAシリーズのキャラクターや設定しか存在していなかった人物の登場、描き下ろしのアニメーションイベントの挿入と、マニアのツボを押さえた作りも、これまでのガンダム作品とは一線を画すクオリティとなっている。"ソロモンの悪夢"アナベル＝ガトーのリックドムと"連邦の白い悪魔"ガンダム（ジオン側から見たら多くの戦友を奪った悪魔なのだ）が交戦、なんてファン心理をくすぐる戦局が自らの采配によって展開されるのだから、シリーズのファンはたまらない。しかし、この作品の凄いところはこれらの演出だけではない。既存のキャラクターを用いた場合非常に困難なゲームバランスの調整が、一切の妥協なく行われている点である。ジオン側でプレイ中、初めてガンダムに遭遇した時の衝撃は強烈だった。アムロ、シャアといったエースパイロットたちはやはり強いのだ。だが彼らとて1人で戦局を動かすことはできない。単独で戦線に切り込んでも、敵部隊に囲まれては実力は発揮できないのである。この絶妙なバランスを実現しているのが、同じヘックスに複数の部隊を重ねることのできる"スタック"や戦略拠点と前線を結ぶ補給線"戦術ライン"など、この作品独自のルールだ。このゲームは、様々な工夫によって絶妙なゲームバランスを保ちながら、アムロやシャアの存在をリアルに感じさせてくれるのである。「キャラゲー」。──いつからか、この言葉はキャラクターの魅力に頼った凡百な作品を指す言葉となっていたように思う。しかしこの作品をプレイした時、その偏見は即座に瓦解する。本当のキャラゲーとは、キャラクターをモチーフとすることでゲームの面白さにプラスアルファの楽しさを見出せる作品のことだったのだ。全地球のガンダムファンは恵まれている!!

ゲーム中では、原作にはない戦局が次々展開。ガンダムファンなら絶対やれ！

check! ゲームとしての深みを倍増させた独自のルール

このゲームには、これまでのシミュレーションにない、独自のルールが採用されている。そのため、初プレイで敗戦を喫してしまうプレイヤーも大勢いることだろう。しかし、そこであきらめてはいけない。このゲームのルールはシステムをよく理解した2回目以降のプレイにこそ面白さを発揮する。続けてやり込むほどに高度な戦略を展開できるのだ。

独自のルールが絶妙なバランスを生む。初プレイ時の苦戦にめげずにゲームを続ければ、プレイ内容は向上するはず。

何度もプレイしていると、見たこともないようなイベントが発生することも。写真はネオ・ジオン設立イベント。

最近の読者のコメントは？

戦略シミュレーションと、ガンダムの歴史とが絶妙にマッチしている。まさにガンダムの世界を戦略を通して味わうことができる。ファンは必見中の必見！ サターン史上に、いやゲーム史上に残るガンダムゲームであろう。唯一、マップ上で、カーソルを動かす度にロードするのは勘弁してほしかった。（東京都・須山一良・16歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

「一年戦争のすべてをここに集結」をコンセプトに創った「ギレンの野望」は、戦略級SLGとガンダムのキャラクター性が見事にマッチングした内容になっています。豪華声優による熱い叫びや、一年戦争の裏側を描いた新作アニメなど見所も満載。全部見るまでとことん遊び尽くして下さい。今後のガンダムゲームもヨロシク。（バンダイ・広報）

【知りたい噂の真相も大募集ダス?】「たいっちょー!『ドリームキャスト・ナウ』の中では"噂の真相"とかもやってますよね？　アレってば、まだまだネタはあるんですか?」「うむ。とりあえずユーザーさんからすると、噂なんて直接メーカーさんに確認できんからの。だから、ワシらが代わりに確認して、玉砕しよ……じゃなくて、真相に迫ろうと」「あのー、例の噂は本当何スかね?」「うむ、○○○長が、○○○に行ったというのは、実際に両者の広報も肯定しておるし、当の本人がみんなに行ったと話してるそうだしの」「むー、噂といいつつ、出るからには"火のないところに煙は立たない"ということですか」「まだまだ気になる噂を調査中!　今後もご期待じゃっ!」「じゃ!」

↓次回出走予定馬パドック情報

世の中W杯サッカーで盛り上がっているのを反映してかサッカーゲームが大人気？ 新作を最速チェック！

?着 ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～

セガ／'98・6・11
5,800円(マルコン、マルチ対応)／SPT

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.66

今が旬のワールドカップが舞台。しかも、名シリーズ「ビクトリーゴール」が基盤になってるので、安心して遊べる。ゲームの中で、自分自身のW杯を繰り広げられるのがうれしい。しかし、いくらなんでも日本が弱すぎるのでは。自分の腕が弱いせいもあるだろうが、かんたんに2桁点取られちゃうと、やりがいを通りこしてイライラしてくる。(静岡県・大橋健一朗・23歳)

?着 AI将棋2

アスキーサムシンググッド／'98・6・11
6,800円／TAB

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

詰め将棋は、かなり取り組みがいがあります。なんといったって100問もあるから。これだけで、かなり長い時間遊べるハズ。対局も初心者を切り放す傾向はあるものの、本格的な内容で売りである"人工知能"もそれらしく感じられる。ただ、思考時間が長いように感じました。後半はともかく、ゲーム初手からあの長さは、ちょっと……。(埼玉県・吉野伸明・34歳)

?着 エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～

タカラ／'98・6・11
5,800円／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

格段に操作性やシステムが良くなっている。しかし、前回ゲームとして不満に思っていた部分がちょうど改良されているだけなので、嫌な言い方をすると"やっと良いゲームになった"という感じかな。でも、良いゲームであることは確か。前作やった人も、そうでない人もオススメ。(静岡県・内山憐一・23歳)

?着 吉村将棋

コナミ／'98・3・26
5,800円／TAB

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

シンプルながら、堅実的な作りの将棋ゲーム。コンピュータの思考スピードもわりと速いほうだし、奥深く作り込まれてる詰め将棋もなかなか。そして、なによりコンピュータのレベルが高い！ 初心者はもちろん、ちょっとやそっとのレベルの人では、かんたんに打ちのめされてしまうだろう。そんな割り切った作りが、逆にうれしかった。(埼玉県・奥村浩治・36歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●ドリームキャスト発表後、どの雑誌の裏表紙を見ても、うずまきだらけだったので、ラーメンが食べたくなった。(茨城県・磯崎泰裕・20歳)
●最近ローソンに「サクラ大戦スナック」がない。代わりに花火があるのはなんでだっ!?(福岡県・西園圭・14歳)
●もしかしてドリキャスで「オラタン」が出たらもう一度専用スティックを買うのか？(大阪府・小川明宏・25歳)

セガサターンソフト総評

合併号の後の要チェック 新作も盛りだくさん？

来週から7月に突入するけれど、この夏は意外とサターンの新作ソフトが目白押しなんだよね。他の機種で遊ぶのもいいけれど、まだプレイしていない新作や旧作ソフトをこの読者レースでチェックするのもいいんじゃない？ 次号も新作を大速報だ!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7245
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.2958
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2679
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2213
5	5	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.121
6	6	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.0916
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8853
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7485
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7396
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6099
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5121
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ/4,800/2,900円）	8.4739
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.3993
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3057
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0897
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0045
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.75
19	19	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7398
20	20	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7037
21	21	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.7017
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6635
23	23	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.4818
24	24	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4605
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.0947
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.791
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.419
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3363
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.6022
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、「日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～」だ。まさに旬ネタのこの新作は、初登場時に何着で登場するかな？ 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～」は何着だ？
【隊長さんの予想】これはいい感じ。……38着でどう？
【謎の予想屋の予想】おー、オレはちょい下。54着。

6/19・26号当選者

6/19・26号着順予想「ワールドカップ'98フランス～Road to Win」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次号以降とさせていただきます。ランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は、シリーズ完結編「ラングリッサーV THE END OF LEGEND」の予想をしてもらうぞ。人気の最新作の初登場オッズは、どうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「ラングリッサーV the end of Legend」は何点だ？
【隊長さんの予想】これは最後だけに高く、9.2591とかで。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい下。9.1425でどうかな。

6/19・26号当選者

6/19・26号オッズ予想「エーベルージュ・スペシャル」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次号以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

東京都中央区日本橋浜町……
ソフトバンク株式会社「セガサターンマガジン」編集部
セガサターン読者レース係

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は7月7日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

6/19・26号当選者

6/19・26号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は愛媛県・長浜裕くん、福岡県・濱本博之くん、神奈川県・前原真紀さん、大阪府・水野義人くん、群馬県・中井友和くんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、次号は1週お休みなんだなっ!】「ハチよ。来週のサタマガはちょっとお休みじゃ」「ええーっ！ マジすか？」「まあ、しょうがない。サターンもそろそろタイトルが減ってきたしの。夏場は充電しつつ、秋のドリームキャストを迎えると……」「ふーん」「ま、その代わり、次号は新ネタがたっぷり。ドリームキャスト新タイトル、またまた発表!? 7月11日に発売される『あつめてゴジラ』を詳細に紹介、アーンド、シャイニング・フォースⅢシナリオ3他、サターンも新タイトル続々!」「意外なタイトルもありますねっ」「うむ。次号サタマガ発売日の7月10日（金）は、なんとサターン専門誌3誌が揃い踏み。総ページ数と内容と値段を、よーく見比べて買ってみよう!」「たいちょう、おげれつ」「うーむ。そうかな？」

Dreamcast

緊急速報

ホームエレクトロニクス

NEC HE 一挙

一刻も早いタイトルラインナップの充実が待たれるドリームキャストに、強力なライセンシィからの新作が発表された。開発はドリームキャストに搭載された3Dグラフィックエンジン"PowerVR"の開発元でもあるNECのグループ会社、NECホームエレクトロニクス。それだけに今回発表された2タイトルも、PowerVRの3D処理能力が期待に違わぬものであることを感じさせてくれる。今回は開発中の画面とあわせて、各プロデューサーの話をお届けしよう。

SEVENTH CROSS

本体同時発売

戦国TURB

今冬発売予定

※画面は開発中のものです。

ドリームキャストに 2タイトル発表！

PowerVRのノウハウを存分に生かしたい

今回の参入とタイトル発表に至った理由は、やはりＮＥＣと英国ビデオロジック社が共同開発した「PowerVR2」がドリームキャストに採用されることが大きいですね。私たちNECホームエレクトロニクスは、これまでPowerVRを搭載したPC用の３Ｄグラフィックアクセラレーターボード「PC3D Engine2」を販売してきた経緯もあり、NEC半導体グループとは緊密に連携を取ってきました。PowerＶＲ対応のPCソフトに関してたくさんのノウハウを蓄積していますから、ともにドリームキャストに携わっていこうということになったわけです。

ではPC-FXはどうするのか？　というお話にもなるかと思いますが、メーカーとして２Ｄだけでやっていくというのではなく、マーケットから求められている３Ｄ表現を中心としたゲームを作ることを考えなければならない時期だったのです。そう考えた時にPC-FXは必ずしも3D表現に向いたハードではありません。それに対応できるハードを出すという話もまったくなかったわけではないのですが、ドリームキャストに協力していくことがいろいろな意味で最良の方向ではないかと考えたわけです。今後はソフトメーカーとしてはもちろん、これまでハードベンダーとして培ったさまざまなノウハウも、この協力関係の中でドリームキャストのために十分生かしていけるのではないかと思います。

この2タイトル以外にも企画が進んでいますので、どうかご期待ください。

NECホームエレクトロニクス

'87年、8ビットゲーム機「PCエンジン」でコンシューマゲーム市場に参入。その後、初のCD-ROMゲームマシン「CD・ROM²」を開発し、このプラットフォームには多くのサードパーティーが参入した。'94年には32ビット機「PC-FX」を投入。また、PowerVRを搭載したPC用の3Dアクセラレーターボード「PC 3DEngine」の販売も開始し、コンシューマとPCの両面で、ハードベンダー、ソフト開発を行なっている。

NECホームエレクトロニクス　エキスパート

桑原 秀夫氏

エンターテイメント事業推進本部ソフト開発推進グループエキスパート。PC-FX、そして「PC 3DEngine2」のボードや対応ソフトのプロモーションを手掛ける。

進化の高みへと登り詰めよ

未開の地で繰り広げられるサバイバル・シミュレーションRPG。それが「セヴンスクロス」だ。「生命の種(微生物)」として地に放たれたプレイヤーは、広大な3Dフィールドをさまよい歩く。時には食物を探し、時には他の生物と戦い……そうして捕食・摂取を繰り返すことで、より強力な生物へと進化を果たしていく。その形態は、実に81万にも及ぶ種が用意されている。そして、すべての生物の頂点に登り詰めた時、そこには……？

捕食することで"進化"を果たすプレイヤーキャラ。両腕に剣を持つもの、羽を持ち宙を舞うものなど、その形態はさまざまである。

自分が何になるかもわからないまま――

それは進化し続ける…

SEVENTH CROSS
セヴンスクロス

Atypical Alchemists Associate

●11月20日発売予定●価格未定●シミュレーションRPG

無限の空間表現

写実的に描かれた広大なフィールドが舞台。進化形態によって侵入できる地形は異なる。

常に地平線（水平線）が見えているフィールド。このことからも、「セヴンスクロス」の世界は、これまでに見られないほど広大な空間であることがわかる。かといって、最初からどこへでも行けるわけではなく、プレイヤーが進化することで行動範囲は広がっていく。

ドリームキャストが実現した最先端のテクノロジー S.O.M.とは？

このゲームのキーポイントである"進化"をつかさどるのが、「S.O.M.（セルフ・オーガニゼーション・マップ）」だ。日本語に訳すと「自己組織化マップ」であるこの技術は、人工生命による図形認識を実現できる。一般には、手書き文字認識などに使われていて、ドリームキャストの高い演算能力があって、初めて可能となったものだ。

ではゲーム中にどう使われるかを説明しよう。プレイヤーが進化可能な状態になると、10×10のマスと6色のパレットが表示される。そのマスを好きな色で埋めて描いた図形をS.O.M.が理解し学習した結果から、次に進化する形態を決定する。さらに、選んだ色で「強さ」や「素早さ」といったパラメータが変化する。つまり、プレイヤーごとにまったく違った法則でキャラが創られていくワケだ。

PowerVR2の光表現で照らし出される写実的世界

ドリームキャストならではのCG機能を随所に盛り込んだ、美しい画面も「セヴンスクロス」の特徴だ。中でも特筆すべきなのは、光源処理だろう。プレイヤーキャラの足元には影があり、木陰に入れば影が落ちる。これまでのゲーム機では表現不可能だった、これら"あたりまえ"の光表現が、リアルタイムで描画される。PowerVR2の恩恵を存分に味わえるハズだ。

木陰の陰影処理

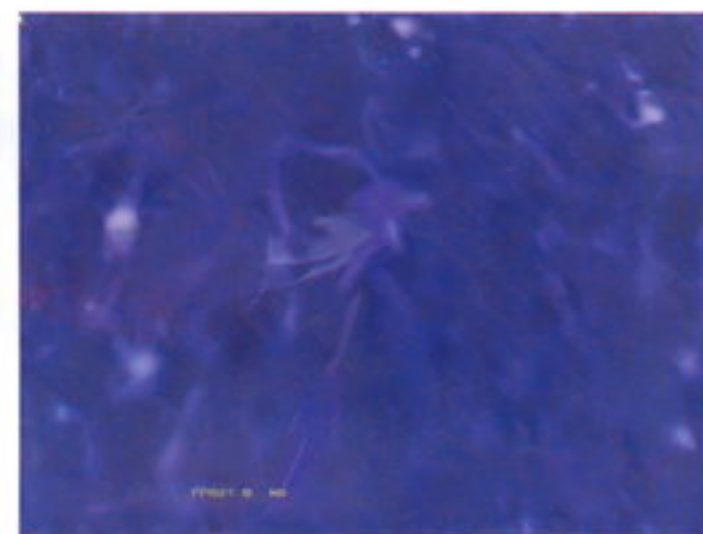
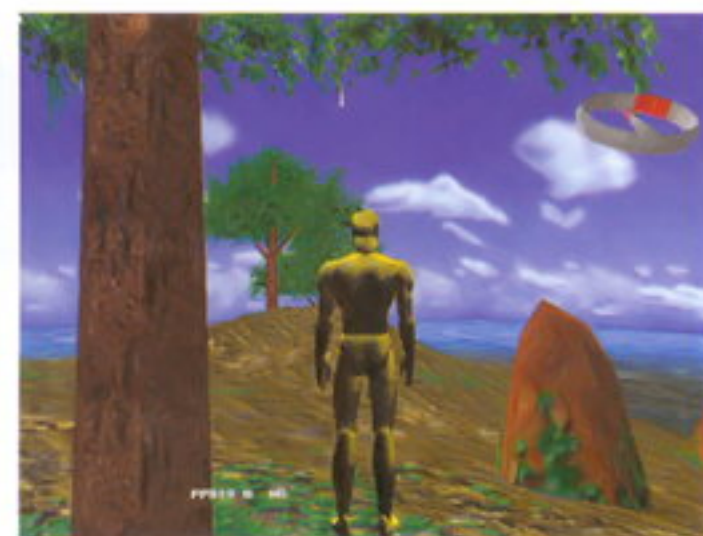
プレイヤーキャラが木陰から陽差しの下に出て行くところ。体に落ちる木の影が移り変わっていく様子に注目してほしい。

木陰でライトニング(仮)

木陰から「ライトニング(仮)」を放つ。光弾からの光をプレイヤーキャラや木が反射していることから、それ自体が光源であることが解る。

今まさに、プレイヤーキャラが「ライトニング」の攻撃を放たんとしているシーン。頭上から放たれる光が、画面を白く満たしていく。

水中での陰影処理

水中での光源処理にもウソは無い。敵と重なったプレイヤーキャラは当然影に覆われる。半透明処理を使った水面の表現にも注目。

ユーザーが自分で探ってキャラクターを創ってほしい

今回ドリームキャストで作品を作るにあたって、NECホームエレクトロニクスとしてどんなことができるんだろうという部分に関してはS.O.M.（※左ページ参照）を採用するという点も大きな要素です。「セヴンスクロス」ではDNAの構造を変えることで生物の進化の方向性を決めるんです。DNAというのは4つの塩基の組み合わせなんですが、それをゲームとしてやっても面白くない。だったら自由に図形を描いてもらって、その法則性をS.O.M.で認識する。そうすると法則性を持っていて、しかもプレイするユーザーがやるごとに全く異なる、というふうにできるんです。今までのゲームのように企画者やプログラマーが「こうやったらこうなる」って準備するんじゃなくって、ユーザーが自分で探っていく、つまり選択肢というものに決められないキャラクター作りというものを目指しました。S.O.M.というのはニューロ技術の1つなんですが、従来のハードですと重すぎて絶対に処理できなかったものなんです。そういったテクノロジーの部分で作り手が大変だとかはユーザーの方には関係ない。それはわかっていますから、ぜひプレイして、キャラクターを自分で作り上げていくんだ、っていうのを感じていただけたらうれしいなと思っています。

また、もう1つドリームキャストならでは、ということでいえばビジュアルです。ムービーいうのもきれいでいいんですが、「セヴンスクロス」ではプレイヤーがずっと見るゲーム画面のクォリティに力を注いでいます。たとえば、地面にズームしていった時に四角いブロックのようなものが見えることがありますが、あれが好きではないんです。地面に寄っていった時に石だったら石の絵が見えてほしいし、海に入ったら脚の部分が水の中に透けて見えてほしい、そういう部分の表現をきちんとやりたかったんですよ。また、キャラクターを描く場合でも、PowerVR2の環境マッピングという機能を使って金属のテカリをきちんと表現することもできます。他にも広い視野での3Dというか、空間表現という部分でやりたかったことがあります。たとえば岩の上に登ったら遠くまで見渡せて、あそこにライオンがいる、鳥がいる、となればそこに向かっていく。その途中で敵とエンカウントして戦闘シーンっていうのではなく、そのままカメラだけぐるっと回って狩りができるというような感じです。遠くを見渡せて、しかもその見ている風景が自然に近く写実的にできる、ということがやりたかった。これらはPowerVR2の性能を生かして実現してるものです。

S・O・Mの技術も含め、プロジェクトは1年半ぐらい前からありました。ハードの処理能力で悩んでいたところで、ドリームキャストが出るので非常にうれしい限りですね。

『セブンス・クロス』プロデューサー
深川 悟郎氏
エンターテイメント事業推進本部ソフト開発推進グループ推進本部プロデューサー。過去に手がけた作品にPC-FX版「女神天国2」などがある。

プロデューサーが語る
「SEVENTH CROSS」

偶然か必然か

運命か宿命か

戦国TURB

Atypical Alchemists Associate

●今冬発売予定●価格未定●アクションRPG

多人数VS多人数のリアルタイムバトル

「戦国TURB」は“らいよん惑星”を舞台に繰り広げられるねことひつじの戦争を描く、アクションロールプレイングゲーム。かつて、本作のプロデューサーがフリーウエアソフトとしてリリースしたものを、ドリームキャストの機能を存分に生かすかたちで作り直した。それだけに基本的なゲーム部分は深く練り込まれ、演出は最新の技術がふんだんに使われている。なかでも、広いフィールドのさまざまな場所で繰り広げられるリアルタイムバトルは、ドリームキャストの処理能力をまざまざと見せつけてくれるだろう。

闘うヒロイン!
じのちゃん

子どもの頃から可愛かったものの、周囲とは異なる習性を持ち、自覚せずに悪いことをやりまくっていたじのちゃん。両親は彼女が物心つく前に行方不明となり、育ての親も彼女の無意識の悪事のため、死んでしまいました。やがて泥棒や詐欺をしながら宇宙を放浪するようになったじのちゃんは、宇宙船の事故でらいよん惑星に落ちてしまうことに……。

 ※画面は開発中のものです。

ねことひつじの大戦争!? とびきりシュールな世界観

主人公じのちゃんが宇宙船の事故で“らいよん惑星”に落ちたとき、らいよん惑星ではねこ国とひつじ国が戦(いくさ)の真っ最中。ひつじ国の猛威に押されるねこたちは空から現れたじのちゃんを救世主としてあがめ、ねこ軍の隊長になってほしいと頼むのだが、果たして……?

ゲームはリアルタイムムービーでストーリーの進行を説明する“ドラマシーン”と多人数がリアルタイム戦闘を行なう“戦闘シーン”を交互に繰り返すことで進んでいく。ここで注目したいのはドラマシーンの登場人物。ここではゲームに登場する多くのキャラクターの内、プレイヤーが仲間にして育てているキャラクターが登場、セリフをしゃべってくれるのである。

じのちゃんがらいよん惑星に落ちると、ねこ国とひつじ国の戦が行なわれていた。

ひつじ国に押され気味のねこ国は空から来たじのちゃんを救世主としてあがめる。

ドラマシーンに登場する味方兵隊は、普段から一緒に戦っているキャラクターのみ。一緒に戦ってもいないのに、ムービーにだけ出てきてセリフをしゃべるキャラなど、「戦国TURB」には存在しない。

戦闘シーン

ドラマシーン

見かけの可愛さを“裏切る”シュールな世界

「戦国TURB」の特徴としては、「たまごっち」の企画開発者が企画に参加していますし、キャラクターデザインもやってもらって、ちょっと今までにない世界観を作り出していることでしょう。もう1つの特徴としては、フルポリゴンのキャラクターが同時にすごくたくさん出て戦うことです。けっこう広いフィールド上にキャラクター1人ひとりが自分で考えて好き勝手に行動して、向こうで戦ってたりこっちで戦ってたりっていう感じに戦場が展開します。プレイヤーは一緒に仲間に加勢して戦ってもいいですし、戦わずに景色を眺めていてもいいですし、アイテム探しに専念してもいい。わりと好きなことができるゲームになっています。だからシミュレーションっぽく大勢がガーッとぶつかり合うというんじゃなくて、個人個人が勝手に動くリアルタイプのロールプレイングになっています。また、ドリームキャストならではということで、普通のプレレンダリングのムービーではなくて、リアルタイムレンダリングを使っています。ですから、ゲーム画面とムービー画面のギャップが一切ないようになっています。そして、自分は戦っていくと成長するんですが、成長すると服装や装備が変わったりするんです。そういうプレイヤーの状態がムービーにも反映されるのも特徴でしょう。このあたりは、今までのハードの性能ではできないことですね。

世界観ということでは、私の考えていた世界を創る、という形です。キャラクター的には見かけはすごくかわいいんですが、だからといっていい人ではない。とくに主人公はそうなんですけど、自分の利害関係でしか動かない。この世界のねこ・ひつじということでいうと、ねこは気ままの代表、自分勝手に生きている。そういう意味で「いくぞー!」みたいなところはあんまりないし、やろうとしてもバラバラになったり(笑)。で、ひつじっていうのはわりと団体のイメージ。たとえば1匹がガケから落ちると群れみんなが突っ込んで落ちていっちゃうとか。わりとひつじのほうを正義っていうイメージで捉えてて、その正義と気ままなねこたちが戦っているみたいな感じですね。

ともあれ、今までにないちょっとシュールなこの世界を楽しんでもらえればうれしいですね。

PowerVRで実績あり!

増谷氏は、PC用PowerVRボード、PC 3DEngine2対応のシューティングゲーム「PUREVEX」ほか、すでにPowerVRでの開発実績を持つ。

『戦国TURB』プロデューサー

増谷 正夫氏

エンターテイメント事業推進本部ソフト開発推進グループ推進本部プロデューサー。「戦国TURB」ではプロデューサーであるほか、企画・シナリオを担当する。

プロデューサーが語る

「戦国TURB」

ドリームキャストがよくわかるスペシャルコラム

PowerVR2のパフォーマンスに迫る！

次々とドリームキャスト用ソフトのゲーム画面がお目見えし、その美しさにハッと息をのんだ人も多いだろう。テクスチャをふんだんに使ったリアルな背景描写。幻想美を醸し出す半透明エフェクト。独特な質感を表現するライティングの妙。どれをとっても、今までのゲーム機とは一線を画すハイクオリティな映像だ。ここでは、その映像美を生み出す源「PowerＶＲ２」という画像処理チップにスポットを当て、なぜローコストで高性能なスペックを実現できたのか、そのヒミツに迫ってみる。

日立のRISC CPU「ＳＨ４」の素晴らしい演算能力により、とてつもない処理能力を手にしたドリームキャスト。しかし、ポリゴンの計算だけでは物体表示ができないため、レンダリング（ポリゴンに色を付けたりテクスチャを貼ったりする）という処理がどうしても必要となる。ドリームキャストに採用された「PowerＶＲ２」というレンダリングチップはイギリスのビデオロジック社とNECが共同開発したPowerＶＲシリーズの２世代型にあたり、毎秒300万ポリゴン／２億ピクセル以上という驚異の描画処理を実現した。

パソコン（以下ＰＣ）に興味のある人はご存じかもしれないが、そもそもPowerＶＲは、ＰＣ用途向けに開発された３Ｄ専用チップ。NECグループからはPowerVRを搭載したパソコン本体や拡張ボード（対応版「バーチャロン」添付）が製品化され、大手のＰＣ周辺機器メーカーからも拡張ボードが発売されている。現在のＰＣ業界は、このPowerVRと3Dfx社の「Voodoo」というチップがシェアを二分している。

ＮＥＣ独自の高度な技術で低価格と高性能を実現！

業務用やコンシューマ機のグラフィックス処理は、他機種（ＰＣも含む）との互換性をとる必要がないため、特化されたチップを設計して搭載するのが当たり前だった。ところがドリームキャストは、汎用性の高いチップを採用。もちろん細部にカスタマイズが施されていると思われるが、根本的にPowerＶＲの設計思想は受け継がれている。

では、PowerＶＲの特徴とは何だろうか。多くの人は「NECが出した３Ｄのチップ」程度にしか思わないかもしれない。確かに、ちょっと描画能力や特殊機能に優れている程度ならばそうなのだが、Power VRは、コストパフォーマンスを重視した工夫を随所に凝らし、低価格で高性能という高いハードルをクリアしたのだ。

具体的にはグラフィックス用メモリのローコスト化に重点を置いた（図１）。クオリティの高い画像表示はチップ自体の能力もさることながら、メモリの搭載量やスピードが必要となる。そこでPowerＶＲは、Ｚバッファを使わずにそれと同等の処理を実現する独自の「隠面消去技法」と画面の「タイル処理」を採用。ちなみに隠面消去とは、ポリゴンの隠れているピクセルを消して視点から見えるポリゴンだけを描画するための処理方法のこと。従来の３Ｄシステムで採用されていたＺバッファ法では、ポリゴンの１ピクセルごとに10数ビットから32ビット程度の奥行き情報（Ｚ）を持たせ、手前にあるポリゴンのピクセルだけを算出して描画する仕組みだ。これはNintendo64でも使われている方法だが、他の方式と比べて正確なポリゴン表示ができる反面、レンダリング処理の負荷が大きく、かつ大容量の高速メモリが必要になるという欠点がある。

一方、PowerＶＲはシェーディングやテクスチャマッピングを施す前に画面全体を32×32ピクセル程度の小領域に分割し、それぞれの領域ごとに「ＩＳＰ」という内部ブロックで隠面消去を施す。これは、画面全体に対して処理をするよりも、小さい領域ごとに順次処理したほうがパフォーマンスに優れているからだ。その際「ＩＳＰ」は、視点から見えるピクセルデータだけを「ＴＳＰ」というレンダリングブロックへ渡す。例えば図２のようなモデル。ポリゴンＡが手前、ポリゴンＢが奥にあり、ＢにＡが重なってる部分（Ｂの見えない部分）をＣとする。ぼくたちが見る画面には、ポリゴンＡがすべて見えてポリゴンＢはＣの部分を除くすべてが見える。なぜならＡがＢの手前にあるからだ。これは当たり前のようだが、Ｃの部分（隠面）をどう処理するかがPowerＶＲ最大の特徴なのだ。Ｚバッファ方式では、ＡとＢのデータすべてをレンダリングしてからフレームバッファ（画像表示するためのメモリ）に書き込む段階でＡを描画してＣが隠れる。そのため、Ｃの部分はレンダリング行程まで進んでしまい、その処理は無駄ということになる。つまり、演算器やメモリに対して負担がかかるのだ。PowerＶＲはレンダリング前段で「Ａ」と「Ｃを除くＢ」の領域だけを転送し、演算器やメモリに対しての負担が軽くしている。このように、Ｚバッファレスで無駄なデータ処理をしないPowerＶＲは、コストの縛りが厳しいコンシューマゲーム機にとって最良のチップと言えよう。また、Ｚバッファ法と同等の隠面消去精度を低コスト化と同時に実現している。

培ったノウハウを高めていよいよ第２世代登場！

ドリームキャストに搭載されるチップは、第２世代型の「PowerＶＲ２」という最新バージョンを採用。これはまだ製品化されていないが、性能や機能は知ってのとおり抜群のパフォーマンスを

重なりの部分の処理

図２

ブラウン管に表示されるポリゴンを、処理過程の仮想的な空間とダブらせて表現した例。Ｚ値は、あくまで処理レベルの世界。

図１

誇る。第1世代のPowerＶＲは２種類あり、初代（ＰＣＸ１）は30万ポリゴン／秒、改良版（ＰＣＸ２）は45万ポリゴン／秒で、ＰＣＸ２専用の「バーチャロン」でさえ業務用にひけをとらない素晴らしいデキ映えだった。ドリームキャストには、それよりも格段に処理能力の高いチップが載るわけだから、「期待するな」と言うほうが無理というもの。内部ブロックのアルゴリズムも細部に至るまで改良され、さらに高速な隠面消去が実行できるうえにレンダリング機能も大幅に強化された。新たに追加されたファンクションには、トライリニア・フィルタリング、バンプ・マッピング、ＶＱ圧縮テクスチャなどがある（詳細はPowerＶＲ２ファンクション一覧を参照）。その中でも注目すべきはバンプ・マッピングとＶＱ圧縮テクスチャだろう。バンプ・マッピングは、フラットなポリゴンモデルに凹凸のあるテクスチャを貼る機能で、細かいデコボコを表現するのに威力を発揮する。従来凹凸を表現するには、ポリゴンモデルで用意しなくてはいけないため、必要とするポリゴン数が飛躍的に増大するが、バンプ・マッピングではフラットなポリゴン面にバンプ処理されたテクスチャを貼るだけで済むためポリゴン処理に無駄な負担がかからない。バンプ・マッピングは、通常のテクスチャデータに凹凸データを与えるだけで、あとは光源計算により光の当たる部分と影を生成してバンプを作り出してくれる優れた処理だ。用途としては、レースゲームの路面に細かなバンプをつけてリアリティを出すなど、応用範囲は広い。

次に、ＶＱ圧縮テクスチャ。これは以前にも紹介が、「Vector Quantization圧縮」という独自の方法でテクスチャデータを８分の１程度まで圧縮してビデオメモリに格納する技術だ。画像劣化をほとんど伴わないうえに、圧縮されたデータをメモリに入れるため、大量のテクスチャが格納できる。ＶＱ圧縮をかけたデータはサイズが小さくなるので８Ｍバイト以上のテクスチャを格納できる。低く見積もって４分の１程度に圧縮したとしても、実質32Mバイトものデータをメモリに詰め込めるのだ。しかも、テクスチャはＶＱ圧縮でデータがコンパクトになるためPowerＶＲ２とテクスチャメモリ間のデータ転送速度に余裕ができ、少量な搭載メモリでも、大量かつ高速なメモリを載せたのと変わらない性能を保てるわけだ。

PowerＶＲのウリである「低コスト高性能」は、ドリームキャストの能力にそのままフィードバックされ、業務用機にひけをとらないクオリティの高いソフトを次々生み出してくれるだろう！

PowerVR2のファンクション一覧

●描画性能

☆毎秒300万ポリゴン/２億ピクセル以上

業務用CG基板MODEL３の公称値が100万ポリゴン／秒。この数値、測定方法などによって異なるため単純比較はできないが、高価なＣＧ基板と同水準とは驚き。

●表示能力

☆640×480ドット　24ビットフルカラー

テレビで表示できるほぼ限界の解像度。高解像度モードでは、テレビ番組の表示方式と同じ「インターレース」という飛び越し走査（画像の横ラインを奇数と偶数に分けて２度スキャンする方式）で表示するため、フリッカ（ちらつき）が気になるが、特殊なフィルターをかけることでそれも目立たない美しい高解像度表示ができる。色数は２の24乗＝1667万7216色のフルカラーをサポートし、自然界の色を忠実に表現できる。

●レンダリング機能

☆モディファイア・ボリューム

予め定義された領域内に含まれるポリゴンの色・テクスチャなどを変化させる技術。これにより、リアルな影やスポットライトなどの表現が可能。

☆フラット・グーローシェーディング

サターンでもサポートされている初歩的な処理。フラットはポリゴン一面を同じ明るさと色で塗りつぶし、グーローは光源に近い部分から多階調で色づけをしていく。

☆スペキュラー・ハイライト

グーローでは光源からの反射光（反射の中心点）を表現できないが、スペキュラーでは反射する光の中心点を指定して光沢のある物体表現ができる。これによりメタリックな質感表現が可能となった。

☆ミップ・マッピング

サターンでは、ポリゴンに貼るテクスチャデータを１種類しか持たないため、縮小されると絵が潰れ、拡大されるとドットが荒くなるが、ミップマッピングではテクスチャデータを等倍、４倍、４分の１といった具合に複数用意して、ポリゴンの距離（モデルの奥行き値）に一番近いテクスチャデータを選択して貼り付けることで、絵潰れや拡大時の画素荒れを防ぐ。

☆バンプ・マッピング

フラットなポリゴンに、あたかも凹凸があるかのようなテクスチャを貼る処理。ハイエンドのワークステーションでしかサポートされていない高度な処理だ。

☆環境マッピング

ポリゴンモデルの周囲にある環境（光の軌跡など）をテクスチャに反映させる機能。レイ・トレーシングほど正確ではないが、それなりに周囲の環境の映り込みを表現することができる。

☆アルファ・ブレンディング

αバッファ８ビット（256階調）サポート

アルファバッファを利用して違う物体（オブジェクト）同士の色を混合し、半透明表現をする処理。無透明～透明までの透け具合を256段階で表現可能だ。

☆トライリニア・フィルタリング

テクスチャの拡大時に不足する画素データを作り出す処理の一種で、トライリニアでは補間すべき画素の周囲８点からデータをサンプリングし、平均値で補間データを作り出す。これで、拡大時のドット荒れが軽減される。

☆アンアイソロピック・フィルタリング

処理目的はトライリニアと同じだが、アンアイソロピックでは周囲16点からサンプリングすることで、さらに高精度な補間データを生成する。

☆フォグ

霞がかった霧のような効果をもたらす処理で、距離の遠い物体ほど霧（白色）の透明値を下げて視界を悪くする。アルファ・ブレンディングの半透明処理を借りた機能といっていいだろう。

☆アンチ・エイリアシング

ポリゴンのエッジなどで目立つドットのギザギザをフィルタリングして目立たなくする処理。

●外付けメモリ

☆テクスチャRAM・フレームバッファを含む最大８Ｍバイト

PowerＶＲ２ではテクスチャ用メモリとフレームバッファが統一され、シングルチップで画像表示ができるようになった。メモリの搭載量は最大８Ｍバイトで、テクスチャ領域とフレームバッファ領域はフレキシブルに可変することが可能。

●その他

☆ダブル・フレームバッファサポート

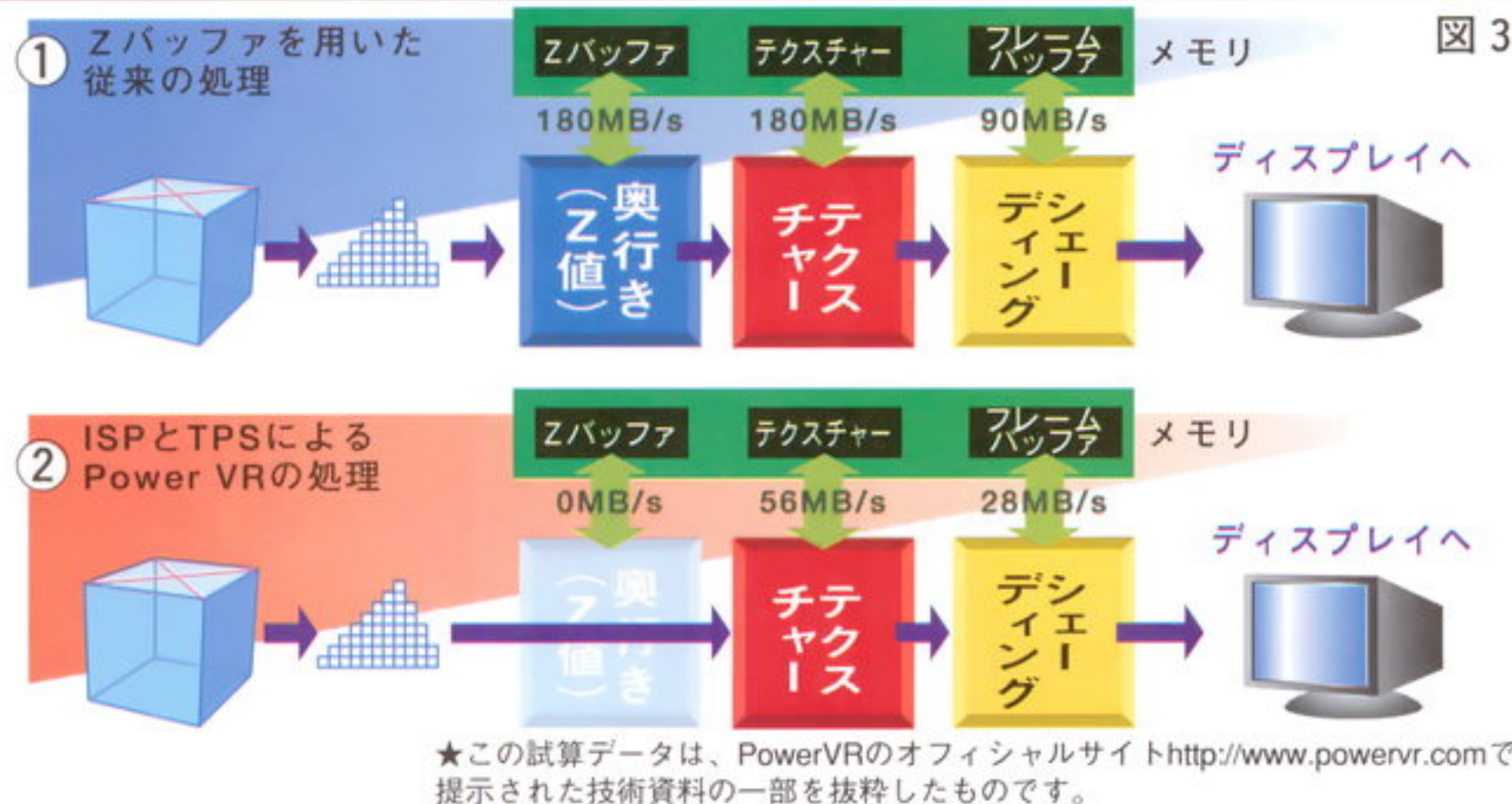
高解像度（640×480ドット）でも、フレームバッファを２Ｍバイト弱割り当てればダブルフレーム方式で画像表示ができる。フレームバッファをダブルで持つ利点は「表示用」と「表示データの書き込み用」に分けて処理を交互させることで「表示中は書き込めない」といったシングルバッファの欠点を克服し、効率の良い画像表示を実現する。

環境マッピングとアルファ・ブレンディング（半透明）の併用した例。深みのあるさりげない美しさが伝わってくる！

メモリに優しいPowerＶＲ

PowerＶＲの特徴が、レンダリング処理の高効率化やメモリへの低負担化に重点が置かれているのはわかったと思う。しかし、具体的にどれだけの差が生じるか知りたいところだが、その疑問に答えてくれる頼もしいデータがPowerＶＲの技術資料に掲載されている。右の図は、６面の立方体ポリゴンにレンダリング処理を施した場合の比較で、立方体の１面は４ポリゴンで形成され１ポリゴン＝100ピクセルから成るデータに隠面消去処理、テクスチャ（ミップマッピング処理）、シェーディング（フレームバッファへの書き込み）をしてフルカラー表示した例だ。同じ処理であるにも関わらず、PowerＶＲはＺバッファ方式に比べテクスチャとシェーディング処理で３分の１、奥行き値（Ｚ値）の処理では無負担という信じられない数字を叩き出している。ちなみにこのデータは、第１世代のPowerＶＲで試算したデータであり、PowerＶＲ２では、さらに低負担化されたメモリアクセスが実現されているだろう。メモリへのアクセス負担度が数字になって表れると、PowerＶＲのすごさが改めて実感できる。

図３

★この試算データは、PowerVRのオフィシャルサイトhttp://www.powervr.comで提示された技術資料の一部を抜粋したものです。

探偵 神宮寺三郎7（仮称）

次なるプラットホームは Dreamcast なのか!?

機種未定新作タイトル 3本発表!!

データイースト

「今後さらにコンシューマに力を入れていきたい」と社長自らも語るデータイースト。それを主張すべく同社初のコンシューマタイトル発表会が6月19日に行われた。その内容の詳細を紹介していこう。新情報が次々と飛び出たインタビューなど、必見モノだ!!

新しく発表された作品は、どれもこれまで大人気を誇った作品の最新作だ。機種はまだ未定ということだが、前作をサターンで発売しており、特に「慟哭」はサターンオリジナルタイトルだったことを考えればドリームキャストでの登場も期待していいのかもしれない。

慟哭2（仮称）

マジカルドロップファミリー

※慟哭2（仮称）のイラストは現在「第一稿」のものであり、今後変更される場合があります。

なぜ、"機種未定"なのか?

なぜ発売機種が未定なのか、その疑問に販売部部長・宮崎義博氏はこう答えた。「さまざまなハードが存在する現在、どのハードがいつどんな状況になるかわからないし、ハードメーカーがどのような方針でハードをサポートしてくかもわからない。我々もその強いニューハードとともに勝負をしていかなければならない。現在はどの機種でも対応できるように開発を進行させている」。いかにもといった答えだが、いずれにせよドリームキャストとともに今後の情報に期待したい。

DATA EAST TM

新作タイトル制作発表会レポート

探偵 神宮寺三郎シリーズ10周年記念キャンペーン

ミニ・クーパー抽選会

発表会に先立って、探偵神宮寺三郎シリーズの10周年を記念したミニ・クーパー当選者抽選会が行われた。集まったハガキはなんと54,471通。インターネットでの応募が266通あった。ローバー・ジャパンMiniブランド担当マーケティング部、藤村充正氏によって選ばれたのは、宮崎県に在住の女性。惜しくも外れた人からも抽選で100名に神宮寺オリジナルジッポが当たるとのことだ。

データイースト専属バンドユニット ゲーマデリックによるライブコンサートも

抽選会に続いて、データイーストサウンドチーム"ゲーマデリック"が「マジカルドロップ」と「探偵神宮寺三郎」のメドレーを披露。ライブ中は特別編集されたイメージビデオ（右上の写真）が流れ、ステージにはマジドロのフールやデスが乱入するなど、普通のライブでは味わえない楽しさだった。

ポーズを決めている（？）フール。しかしその後デスには切られ、エンプレスには鞭を振るわれる、なんてシーンもあった。

3タイトルのプロデューサーが語る 現在の制作状況と今後の展望

さて、次ページからは今回発表された3タイトルのプロデューサーの生の声をレポートする。記者会見の内容はもちろん、発表会後、特別に時間を割いていただき、別室にて独自インタビューも敢行！　ギリギリまで聞き出した詳しい情報をお届けしよう!!

慟哭2（仮称）
doukoku

「慟哭　そして…」とは違う商品展開をプロデューサーが語る

シリーズ解説

山奥の廃屋に閉じ込められた主人公たち。見えない誰かの仕業であろう罠を解き、無事に脱出できるのか——。画面内をクリックして探索（DSRシステム）し、謎や仕掛けを解いていく（TDSシステム）トラップアドベンチャー「慟哭」。ダークミステリーの物語やTDSシステムが新鮮だった。

どこを調べる？

誰もが手に取りやすい、アーティスティックな商品価値を

前作「慟哭」のコンセプトとして、「トラップアドベンチャー」という新感覚のジャンルでアドベンチャーゲームを見直したかったというのがありました。また、閉鎖された空間の中で、今までの恋愛シミュレーションとは違った、何か危険を感じるようなところでの出会いがあり、そして「どうなってしまうんだろう僕たちは……」というところで「慟哭　そして…」というタイトルをつけました。今回の「慟哭２」は、誰もが買いやすい、オシャレなイメージを目指したいんです。極端に言うと街を普通に歩いているお姉さんの、プラダのバッグの中から「慟哭２」のソフトが出てきてもおかしくないようなパッケージング。前作は漢字でドーンと「慟哭」って、少々重いイメージがありましたが、今回はさらっと。一般の化粧品やアーティストのCDみたいな、そんな感じのものを考えています。もちろん、パッケージの見た目だけではなく、ゲームとしても宣伝の仕方でも、言ってしまえばギャルゲーなんだけど、そうは感じさせないアピールをしたい。前作も女性ファンが多いんですけど、18歳以上推奨とかギャルゲーというところが買いにくいという声もあって、そういった意味で購買の間口を広げる形を目指したいと思い、全年齢推奨での展開を考えてます。しかし、前作をプレイしていただいた方の期待を裏切らないように、物語のダークなミステリー感覚ですとか、危険度といった方向性はそのままです。皆さん気になるところのTDSシステムは、新TDSシステムとして、さらなる改良のまっ最中です。前作のTDSでは、やり残した部分というのが開発

第1稿　小川 希春　1998.6.18

マジカルドロップ FAMILY

プロジェクト「マジドロファミリー」始動開始！

シリーズ解説

前のドロップが消え終わる前に次を消せば、面白いように連鎖数が増える「後付け連鎖」など、パズルゲームが苦手な人にも楽しめる中毒性の高いアクションパズル。特殊なドロップが追加された「Ⅱ」、イベントが盛りだくさんの「すごろく」モード付き「Ⅲ」と、回を追うごとに飛躍的な進歩を遂げてきた「マジドロ」シリーズ。今度はメディアミックス展開だ!?

開発部　ソフトグループ　課長　**小林　高志氏** & 開発部　企画グループ　係長　**中本　博通氏**

個性的なキャラクター達の魅力を引き出す仕掛けを多数用意

小林　現在、マジドロチームでは「マジドロ」関連グッズと、新しいシリーズ作品を企画中です。「マジドロファミリー」とは、こうしたグッズ企画などのメディアミックス的な展開も含めたプロジェクト全体の総称と考えてください。

中本　１つはゲーム的な進化を目指す側面もあったりします。例を挙げれば、別に家庭用ゲームでなくともゲーム機はありますよね。あるいはメディアミックス的な、電源を必要としないものによる展開であるとか。ちなみに次回作は、パズルゲームの続編にありがちな特殊な玉が増えるとか、そういう形でないアプローチを考えております。具体的には個性あふれる本作のキャラクター達の魅力を、よりいっそう引き出すような仕掛けを多数用意し、みなさんに満足していただけるデキにしたいと思います。これは「設定がよくわからない」といったご要望が多かったためですね。マジドロ世界の住人達は普段、どんなことをしているのか？　彼らの生い立ちは？　そうしたストーリー性を重視した内容の作品になります。モードとしては前作の「すごろく」モードのような「ゲームをやりつつ進んでいく」という方向でなく「歩いていってお話を進めながらパズルをする」という形にしたいですね。パズル性に関しても、単純ながらも別の面白さを味わえるようにしようと思っていることが１つあります。そのへんで前作との違いをつけていきたいなと考えています。それから新キャラの追加も当然あるでしょう。前のキャラクターも衣服等のデザインに変更があるので、印象も多少変わると思います。詳しくは10月のゲームショウまでお待ちください。

※記事中で使用している画面写真は前作のものです。

スタッフたちの中にあって、その部分をはっきり作り込みたい。それと新要素として、「ドキドキ感」を味わえるような何かを考えています。臨場感というだけではなく、全体的な部分で緊迫したムードを体で感じてほしい。プレイされているユーザーさんの感情の揺さ振りの部分がストレートに表現できれば一番いいかなと思います。

ギャルゲーの未来を先取りしたゲームイメージを作りたい

今後は、データイーストがアピールできる新しいグラフィックの形、みたいなものを追求したいきたいなと思っていまして、うめつゆきのり氏のイラストイメージと、その新しい方向性とが近いのではないかと考えたわけです。そこで、「慟哭2」の世界観に一番当てはまるイラストレーションということで、様々な仕事でお忙しい中、キャラクターデザインをうめつ氏にお願いしました。方向性として、ゲーム全体の画面、ブラウン管全体としてオシャレでありたい。理解していただくのは難しいと思いますが、ギャルゲーが来年はこうなるであろう、というところを先取りしたい、そんな感じですね。また、ソフトの発売前にグッズ展開というのも考えています。まずキャラクターへの思い入れを高めてもらい、ゲームでそのキャラクターを感じるような。その他にもこの作品では、新しい展開を考えていきたいと思っています。

開発部 グラフィックグループ 課長
山本 良博氏

TDSシステムとは？

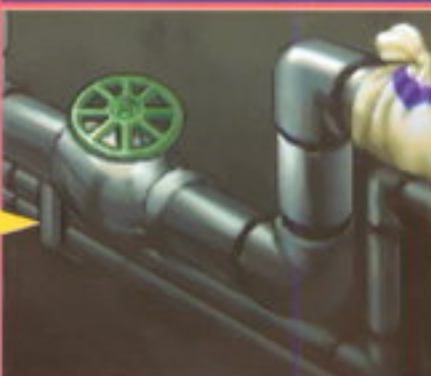
前作「慟哭」に搭載されていた、トラップ・ディバージェント・ストーリー「TDSシステム」。1つのトラップでもアイテムの活用方法によって、複数の展開に分岐するというもの。このトラップにはこのアイテム、といった一本道の回答ではない、プレイヤーの思考の幅を広げ、アドベンチャーゲームの新しい方向性を示した。「慟哭2」の新TDSシステムに期待だ!!

老朽化した水道管が割れている。
これではお湯が沸かせないな…。

水道管のヒビを

ガムテープで

これなら水漏れの心配はない。この後ボイラーに火を入れ風呂が沸かせる。

タオルで

タオルだと水が染み出してくるので、ボイラーが使えない、という展開に。

原画は"うめつ ゆきのり氏"が担当

左がヒロインの「小川希春（おがわちはる）」、右が「高野風音（たかのかざね）」、前ページのメガネ娘は「穂高由月（ほだかゆつき）」。まだ大ラフの段階なので、変更の可能性もある。

Detective Adventure Game
探偵 神宮寺三郎7（仮称）
SEVEN

「夢の終わりに」発売目前にして早くも7作目を発表！

シリーズ解説

コンシューマ初期から続いている「神宮寺」シリーズ。ファミコンの「新宿中央公園殺人事件」に始まり、7月にサターン版が発売になる「夢の終わりに」で通算6作目となる。独特のハードボイルドな内容、5作目から導入されたザッピングなど、斬新なシステムが好評の推理アドベンチャーだ。

開発部 企画グループ 主任
西山 英一氏

洋子
「依頼内容は、行方不明人物の調査です」

今回は「かっこいい神宮寺」を見せたいですね！

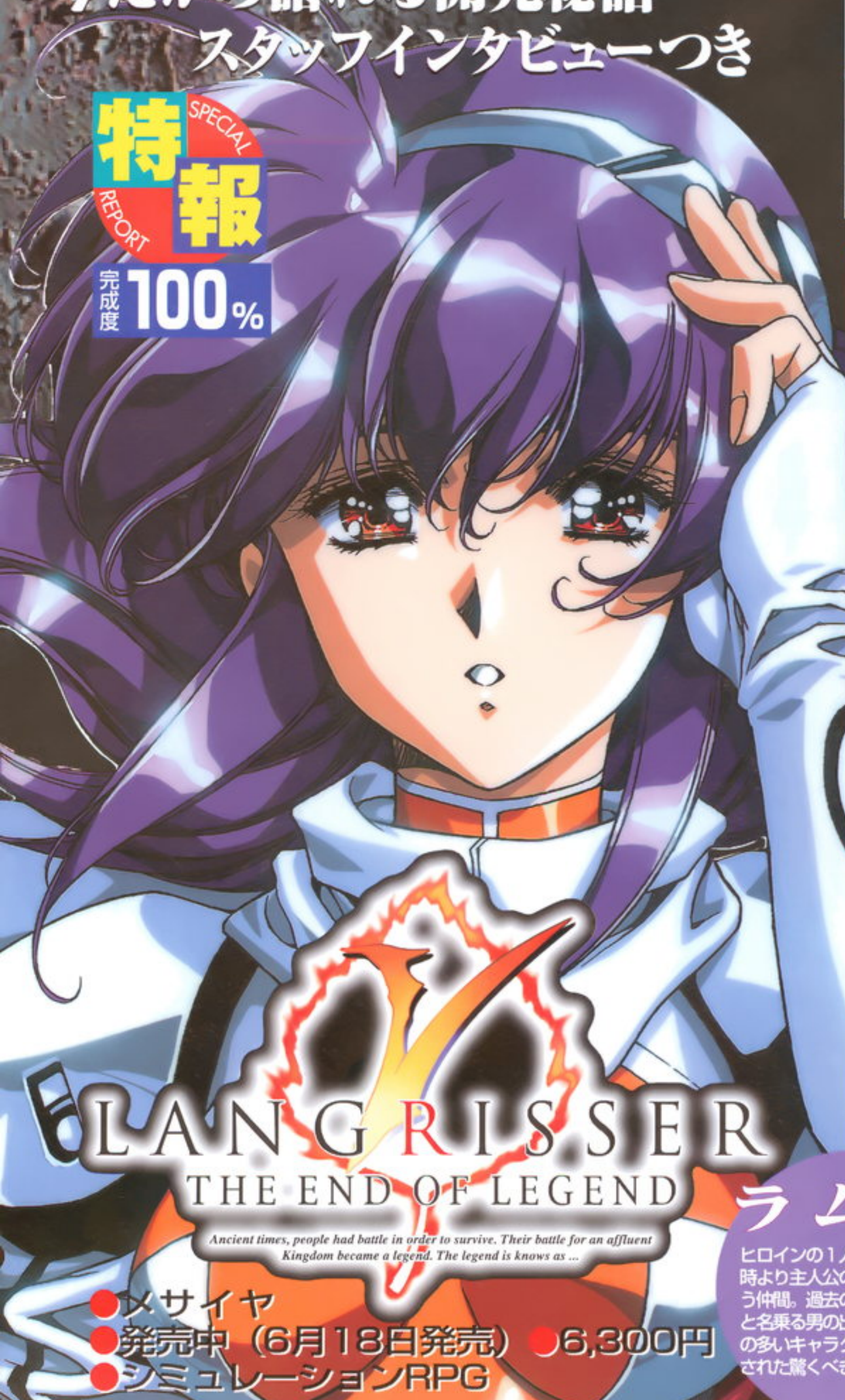
「神宮寺三郎」シリーズは今年で生誕10周年を迎えます。7月にサターン版が発売になる6作目の「夢の終わりに」も各方面で好評をいただいており、このクオリティを7作目にもぜひ生かしていきたいと思っています。システム面では、すっかり定着いたしました"ザッピングシステム"や、前作「未完のルポ」や「夢の終わりに」でも導入されました"捜索モード"などはもちろん、「7」では物語に臨場感や奥深さをもっと表現できるものと考え、より感情移入できる新たな要素を導入したい考えています。また、今回は海外ロケーションをしようと考えてます。つまり、次の事件はその国だから起こり得る事件である、とでもいっておきましょうか（笑）。海外で活躍する神宮寺の姿も見られるかと思います。また、新たな物語に関する、新たなキャラが登場しますが、それ以外にも古いシリーズに登場した、懐かしいキャラが登場する予定です。ビジュアル面では今回も、全作品の原画を担当している寺田克也氏にお願いしております。今回のCGやアニメ処理で驚いた人も、それ以上にびっくりするような内容にしていくつもりです。なにはともあれ、これからどんどん変更もあるかと思いますが、制作もプロットがほぼ完成してきてますし、1999年中にはみなさんの手元にお届けでしたいなと思っています。それと、まだ企画段階ですが、この「神宮寺」を実写映画化という話も現在出ています。進展がありしだい情報を各誌で発表していきたいと思っておりますので、ファンの方々はご期待ください。

最大攻略

シナリオ15～18までを余すことなく攻略!

今だから語れる開発秘話 スタッフインタビューつき

特報 SPECIAL REPORT

完成度100%

LANGRISSER V THE END OF LEGEND

Ancient times, people had battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is knows as ...

●メサイヤ
●発売中（6月18日発売）●6,300円
●シミュレーションRPG

前回のあらすじ

永き眠りより覚醒したシグマとラムダ。2人はとある目的のためギザロフによって生み出された人造兵。彼らは自分の任務、そして存在意義を知るためギザロフの元を目指した。

新たな任務"賢者の水晶"奪回を2人に命ずるギザロフ。あと一歩で奪回に失敗した2人がもどると、ギザロフはすでに敵対勢力によって葬られていた。マスターを失い、目的を見失うシグマ。最後に命じられた任務の"賢者の水晶"を手がかりに、新たな旅に出る決意を固めた。

旅の途中で出会った仲間を巻き込み、伝説は織りなされる……。

シナリオの前後にはこのようにストーリーの解説が挿入される。ここで主人公の敵・味方なのど関係をチェックしておこう。これらを把握することで、そのステージ攻略のヒントが見えることも。

戦闘についてのワンポイント

シナリオによって勝利条件、戦法が異なってくるこのゲーム。時には固定概念を打ち破ることも必要だ。例えば傭兵の使い方。傭兵は指揮官のそばで使うことが基本（戦闘でボーナスがつくため）だが、場合によっては離して使った方がよいケースもある。敵部隊を足止めする、特定指揮官を狙い撃ちにする、敵をおびき寄せる囮にするなどなど、自分なりにいろいろな使い方を考えてみよう。また、敵・味方を問わず、指揮官が倒されれば傭兵はすべて全滅する……ということも、積極的に利用していきたい。

指揮範囲外の傭兵は指揮能力のプラスがつかない。戦闘になると当然不利だが……。

おとりや壁として使うなら戦闘能力は関係ない。個々の戦闘よりも展開を重視しよう。

ヒロインとエンディング

本作に登場するヒロインはラムダ、ブレンダ、クラレットの3人。物語中、誰と親しくなったか、その結果がエンディングに反映されるらしい。ヒロインとの友好度はキャラクターメイキング時やゲーム中の選択肢で変化する。どの答えが好まれるのか、慎重に答えよう。

ラムダ

ヒロインの1人で、ゲーム開始時より主人公のそばでともに戦う仲間。過去の記憶の喪失、兄と名乗る男の出現と、何かと謎の多いキャラクター。彼女に隠された驚くべき秘密とは？

Scenario15 戦慄

勝利条件：敵の全滅

敗北条件：シグマの死亡

STORY

飛空挺の力を借り、カルザス軍の目である飛兵部隊を倒したシグマたち。彼らはそのまま手薄になった敵の本陣に向かう。その頃、イェレス大陸のレーゲンブルグ連邦国内では、サザーランド、レイノルズ、ロシュフォールによる三国同盟との内戦が勃発していた。

この砦を攻め込むポイントは、砦の左右に1本ずつ掛かっている橋。左の橋はブレンダ（ヘビーランサー&ケンタウロス）とラムダの魔法で攻め落とし、右の橋はアルフレッド（ソルジャー&パイク）の部隊で攻め落とそう。これらの部隊が橋に近づいたら、⑤のクラレットを砦内に侵入させ、⑦と⑧の部隊をおびき寄せて橋を攻める部隊への負担を軽くしよう。

それぞれが橋を制圧したら、残る部隊は⑥の敵司令官だけのはず。ここにはシグマ（ヘビーランサー&ケンタウロス）を向かわせる。その間、他の部隊は橋の内側で敵伝令部隊を迎え撃つための防御網をしいておこう。

空を飛べるという利点を生かし、砦の北側から侵入。攻撃ではなく、敵の注意を引くことが目的だ。

右の橋攻略はアルフレッド1人で事足りるのだが、敵増援のことを考えて、パイクを倒されないようにしたい。

勝利条件：司令官を倒し、マップ端へ脱出or敵の全滅

敵の伝令部隊は、ブレイブナイトを中心とした騎馬で編成された部隊。右の橋を守るのはアルフレッドだけで大丈夫。狭い橋の上でパイクを使い1騎ずつ撃退する。槍兵が騎馬に有利とはいえ、敵の強さは数段上なのでこちらの被害も大きい。ユニットを入れ替え、回復を忘れないように。左側の部隊はパイクがいないので、砦の出入り口付近にヘビーランサーで壁を作り、弓と魔法で攻撃する。伝令部隊出現2ターン後に現れるクフィールは、近寄ってきたら魔法で攻撃し、数が減ったところを弓兵で撃破していこう。

このシナリオの増援はどれも強敵ぞろい。相性や魔法、傭兵の特性を生かして1体ずつ確実に倒していこう。

パイクを減らさないためには、ソルジャーを盾に使うことも必要。ピンチになったらこちらから攻めず、待機しよう。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	アルフレッド			
4	PC	ブレンダ			
5	PC	クラレット			
6	敵	ジェネラル	歩兵	ソルジャー＊4 パイク＊2	歩兵 槍兵
7	敵	エキュイユ	神官戦士	モンク＊4	僧侶
8	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー＊5	
9	敵	ソーサラー	魔術師	エルフ＊3	弓兵
10	敵	グラディエイター	歩兵	パイク＊5	
11	敵増援	ブレイブナイト	騎兵	ヘビーランサー＊3	
12	敵増援	ブレイブナイト	騎兵	ヘビーランサー＊3	
13	敵増援	ブレイブナイト	騎兵	ヘビーランサー＊3	
14	敵増援	ブレイブナイト	騎兵	ヘビーランサー＊3	
15	敵増援	クフィール（ドラゴンナイト）	飛兵	ヒポグリフ＊4 スカイアーチャー＊2	飛兵 飛弓兵

※敵増援出現条件～15ターン目、もしくは敵司令官を倒すと増援出現
※クフィール出現条件～伝令隊出現してから2ターン後

隠しアイテム&イベント

1

アイテム

名称	価格
グレートソード	1000P
バトルアックス	1600P
モーニングスター	1100P
クリスタルロッド	1200P
チェインメイル	1000P
ハードレザー	450P
スピードブーツ	2700P
オーブ	1350P

Scenario16 人質

勝利条件：敵の全滅

敗北条件：人質を転送される・シグマの死亡

STORY

新たなる政治体制を作るため、国内最大のエストール神殿に協力をもとめたが、大司教に協力を断られてしまう。調べてみると、大司教の娘がカルザス軍に人質となっていることが判明する。神殿の力を借りうけるために、シグマたちは人質救出に向かった。

このシナリオでまずしなくてはならないのが別動部隊の選択。別動部隊は数ターン後に水に囲まれたA地点に出現することから、空を飛べるクラレット（スカイアーチャー）が適任だろう。別動部隊を決めたあとは、橋を北上して砦内に侵入する。アルフレッド（パイク）は左側に陣取り⑦⑧⑩の部隊を、シグマ（ヘビーランサー&ケンタウロス）は右側に陣取って⑨⑪の部隊を相手にする。ブレンダ（ヘビーランサー&ケンタウロス）とラムダは状況に応じて両部隊をサポートしよう。

誰を別動部隊にするかにより、難易度は変化するといっても過言ではない。

ラムダは両部隊の中央から魔法で援護。傭兵は雇わなくてもよい。

A地点に味方が出現すると、敵司令官は人質に向かって動き始める。これはクラレットに任せ、他の部隊は残った敵を撃破しよう。

ここで司令官を倒す（または13ターン経つ）と南にクェイド侯爵たちの増援部隊が現れる。彼らはただ橋を渡ってくるだけなので、砦の入り口でパイクとヘビーランサーを中心とした防御壁を作り撃破していこう。シナリオ15の増援部隊と違い、弱い上に数が少ないのであまり苦労することはないはず。しっかり経験値を稼がせてもらおう。

司令官を足止めするなら、魔法で体力を減らし続けるとよい。治療し続けるので、そこから動けなくなるのだ。

ここでも敵を砦の入口までおびき寄せてから、一気に撃破しよう。

隠しアイテム&イベント

1

アイテム

名称	価格
グレートソード	1000P
バトルアックス	1600P
モーニングスター	1100P
クリスタルロッド	1200P
チェインメイル	1000P
ハードレザー	450P
スピードブーツ	2700P
アミュレット	700P
オーブ	1350P
タリスマン	1600P

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	アルフレッド			
4	PC	ブレンダ			
5	PC	クラレット			
6	敵	ジェネラル	歩兵	パイク＊2 エルフ＊2	槍兵 弓兵
7	敵	ホークロード	飛兵	スカイアーチャー＊4	飛弓兵
8	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー＊4	騎兵
9	敵	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊4	歩兵
10	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー＊5	騎兵
11	敵	グラディエイター	歩兵	パイク＊2 ソルジャー＊3	槍兵 歩兵
12	NPC	大司教の娘（クレリック）	僧侶		
13	敵増援	クェイド侯爵（ブレイブナイト）	騎兵	ヘビーランサー＊4 ケンタウロス＊2	騎兵 弓騎兵
14	敵増援	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊4	歩兵
15	敵増援	グラディエイター	歩兵	パイク＊4	槍兵

※敵増援出現条件〜※13ターン目、もしくは敵部隊全滅で増援出現

Scenario17 革命

勝利条件：
- クェイド侯爵及び
- クフィール団長の撃破

敗北条件：村人の全滅・シグマの死亡

STORY

大司教の娘を救出し、エストール神殿の協力を仰ぐことができたため民衆の一斉蜂起は成功した。あとは貴族の搾取をやめさせることと、新体制実現のために皇帝を討ち取るだけとなった。シグマたちはレナード公爵と連携をとり、カルザス城へ向かうのだった。

まず、中央の橋をアルフレッド（パイクのみ）で北上させる。すると、周りの敵部隊にクェイドが指示を送るので、クラレット（スカイアーチャー&ヒポグリフ）を砦に近づけて攻撃、シグマ（ヘビーランサー&ケンタウロス）を右の細い橋の近くで待機させる。クラレットとシグマだけで対応できるが、クラレットの部隊は攻撃力が低いので、ラムダにアタックをかけてもらおう。シグマが相手をする⑪の部隊は魔法を使ってくることが多い。リーダーを優先して倒してしまったほうが、あとの展開が楽になるだろう。

アルフレッドが橋を渡り切ろうとすると、クェイド侯爵が南下を始める。これを確認したら、アルフレッドも橋の半ばぐらいまで南下させ、迎え撃つ準備をする。ラムダとブレンダは、アルフレッドのサポートにまわそう。クェイドの部隊が減ってくると、クフィールも南下を開始する。クフィールはラムダの魔法で数を減らして、弓の使えるブレンダの部隊で相手をしよう。その間にアルフレッドは北上し、⑨⑩の部隊を撃破してしまおう。

砦内で戦闘を行うとクェイドの部隊だけでなく、敵の魔法の標的にもなる。十分おびき出してからクェイドと戦おう。

クラレットは砦の外から攻撃。敵が強いと感じたら、ラムダにアタックの魔法をかけてもらおう。

クェイドとクフィールを倒すとクリアしてしまうので、他の部隊を全滅させるまで倒さないように。

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	アルフレッド			
4	PC	ブレンダ			
5	PC	クラレット			
6	敵	クェイド侯爵（ブレイブナイト）	騎兵	ヘビーランサー＊4 ソルジャー＊1	騎兵 歩兵
7	敵	クフィール団長（ドラゴンナイト）	飛兵	ヒポグリフ＊4 スカイアーチャー＊1	飛兵 飛弓兵
9	敵	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊5	歩兵
10	敵	ソーサラー	魔術師	エルフ＊3	弓兵
11	敵	エキュイユ	神官戦士	モンク＊3	僧侶
12	敵	ソーサラー	魔術師	エルフ＊3	弓兵
13	敵	グラディエイター	歩兵	パイク＊5	槍兵
14	敵	グラディエイター	歩兵	ソルジャー＊5	歩兵

アイテム

名称	価格
グレートソード	1000P
バトルアックス	1600P
ミスリルアックス	2100P
モーニングスター	1100P
クリスタルロッド	1200P
チェインメイル	1000P
ハードレザー	450P
ミラージュローブ	550P
スピードブーツ	2700P
アミュレット	700P
オーブ	1350P
タリスマン	1600P

隠しアイテム&イベント

1

魔法の使い方&避け方

直接攻撃とは違い、離れた敵も攻撃できる便利な魔法。ちょっとしたアイデア次第で、攻略はかなり楽になる。例えば、敵に攻撃魔法を唱える場合、ターン終了までの時間をチェック。終了間際なら、待機してしまおう。なぜなら、次のターンが開始されると敵の傭兵が回復するため、待ったほうがオトクなのだ。

また、敵から受ける魔法攻撃も結構イヤなもの。残念ながら、あまり有効な解決策はない。敵の魔法範囲内に入らない、そして魔法を唱え始めたらそこから逃げるようにしよう。

魔法の成功確率や回避率、威力は使うユニットの知力によって変化する。敵の魔術師には魔法を使わないほうが無難だ。

Scenario18 玉座

勝利条件：ギルモアの撃破

敗北条件：シグマの死亡

STORY

サルラス軍がおとりとなり、カルザス軍を引きつけている頃、城門を守るクェイドやクフィールを打ち破り、城内へ乗り込むことに成功したシグマたち。市民との混成部隊であるサルラス軍は長くは持ちそうもない。急ぎ決着をつけるため、玉座の間を目指す。

まず最優先で行うことは敵部隊⑩を倒し、その場所を確保すること。ラムダの魔法とクラレット（ヒポグリフ&スカイアーチャー）の2部隊を使って2、3ターン以内に確保したい。確保したらラムダはそこで治療を繰り返してMP回復をする。その間にシグマ（ヘビーランサー&ケンタウロス）は⑬の部隊を、ブレンダ（ヘビーランサー&ケンタウロス）とアルフレッド（パイク&ソルジャー）は⑫と⑭の部隊を倒しに行く。クラレットは南下してきた⑪の部隊を攻撃しよう。

この場所を制圧できれば、謁見の間のすべての敵に魔法攻撃ができるという有利な場所なのだ。

謁見の間の手前に味方が集結し始めてきたら、ラムダはギルモアを魔法（サンダー）で攻撃。上手い具合にターンを調節して、邪魔なバリスタを破壊しておこう。そうすれば、無駄に部隊を減らさずに進軍することができるだろう。謁見の間の敵に攻撃を仕掛けると、マクレーン（⑮）とジェシカ（⑯）が登場する。しかし、遠いうえに足が遅いので役には立たない。気にせずともよいだろう。

謁見の間の敵は⑧はシグマで、⑨はアルフレッドで攻撃すると楽に倒せる。⑦の部隊は弱いので、どの部隊で倒してもかまわない。ギルモアも弱くはないが、波状攻撃を仕掛ければすぐに倒せるぞ。

謁見の間に入る前に、一度部隊の編成をしておこう。

特にイベントがあるわけでないが、心情的にはクラレットで倒したい。

アイテム

名称	価格
グレートソード	1000P
ミスリルソード	2300P
ミスリルアックス	2100P
モーニングスター	1100P
クリスタルロッド	1200P
ウィザードロッド	2000P
チェインメイル	1000P
ハードレザー	450P
ミラージュローブ	550P
アミュレット	700P
オーブ	1350P
タリスマン	1600P

No	ユニット	名前・クラス	属性	傭兵データ	傭兵属性
1	PC	シグマ			
2	PC	ラムダ			
3	PC	アルフレッド			
4	PC	ブレンダ			
5	PC	クラレット			
6	敵	ギルモア新皇帝（ウィザード）	召喚師	バリスタ*2 パイク*2	機械弓兵 槍兵
7	敵	エキュイユ	神官戦士	モンク*4	僧侶
8	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー*4	
9	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー*4	
10	敵	ソーサラー	魔術師	スナイパー*4	長距離弓
11	敵	グラディエイター	歩兵	パイク*3 ソルジャー*2	槍兵 歩兵
12	敵	グラディエイター	歩兵	パイク*3 ソルジャー*2	槍兵 歩兵
13	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー*4	
14	敵	シルバーナイト	騎兵	ランサー*4	
15	NPC	マクレーン（ソードマスター）	歩兵	ファランクス*4	槍兵
16	NPC	ジェシカ（ウィザード）	召喚術士	グレナディーア*4	歩兵

※NPC出現条件～王座の間の敵に直接攻撃を仕掛けると出現

弓兵の上手な使い方

離れた敵に対して攻撃を仕掛けることのできる弓兵。使いこなせば、強力な戦力となるが扱いが少々難しい。何より防御面の弱さがその筆頭となる。使う際には、なるべく他のユニットや傭兵で守ってやろう。また、いくら強力とはいえ、指揮範囲外を出てしまうと防御力だけでなく攻撃力も激減する。こうなると相手を攻撃してもあまりダメージを与えられず、逆に撃破されることが多い。ケンタウロスやスカイアーチャーを使うときには注意しよう。

弓兵は直接攻撃だけでなく、魔法にも弱い。敵の弓兵を倒す時は、それぞれを使い分けよう。

Secret item 隠しアイテム

5面までの隠しアイテム＆イベントについて

マップ上の特定のポイントにユニットを移動すると発生する、アイテム獲得や能力値上昇などのイベント。今回は序盤5ステージのものについて、その詳細を解説してみた。どれもゲームを進めるうえで助けとなるものばかりなので、可能な限りこなしていきたい。ただし、中には通常のやり方では取れないものもある。

SCENARIO-01

コンパネのボタンは上に乗らないと押せないため、ゲーム開始時点では取ることができない。何らかの方法が必要となる。２つのスイッチを押すと、スタート地点上方にあるT型のテーブルにアイテムが出現する。

このボタンは飛空ユニットでないと押すことができない。スタート時点では無理。

発生条件

スタート地点のそばにある三角コンパネと、出口付近にある四角コンパネのスイッチを押す。

SCENARIO-02

回答によってもらえるアイテムや上昇する能力が違う。『助けてもらう』は金50P、『自分の力で何とかする』は強さが１上昇する。ちなみに『無視する』だと、妖精が怒って去っていってしまい何も起こらない。

中央のクイに妖精が出現する。答えによってお金か能力上昇の特典がある。

発生条件

中央を横切る河のところにユニットを移動させると発生。質問に答えると能力値やお金がもらえる。

SCENARIO-03

『強引に引っ張る』以外を選択すると、布は中へと引き込まれてしまい何も起こらない。この後、『はい』と答えると、こんぼうが、『いいえ』だとメギンギョルズが手に入る。ただし、『いいえ』の場合は特定PCの隠しパラメータがダウンしてしまうので注意しよう。

メギンギョルズの方が使えるが、能力値にペナルティを負う。

発生条件

スタート地点のすぐ左上にある、木と木の間の小さな穴にユニットを移動させると発生する。

SCENARIO-04

魔法書からアタックの魔法を覚えることができる。これは手に入れたキャラしか習得できない。どのキャラに覚えさせるか、慎重に決めよう。

すでにアタックの魔法を覚えているとム駄になるので注意。

発生条件

ステージ開始時にウィラーがいる部屋のタルにユニットを移動させると発生する。

SCENARIO-05

ここで獲得できる赤い実（リンゴ）を食べると、能力値が変化する。『全部食べる』で最大MP＋3、『半分だけ食べる』で最大MP＋2、聖耐性＋2、『一口だけ食べる』で最大MP＋1、聖耐性＋2、闇耐性＋2となる。ちなみに『今は食べない』を選択した場合、一度離れてから再度同じ場所を訪れると、またこのイベントが発生する。

赤い実はすぐに食べなくても、食べ直すことが可能。MPが上がってお得なキャラに。

発生条件

マップ右下に位置する小さな木。ここにユニットを重ねると、リンゴ獲得のイベントが発生する。

15面から18面までに登場するアイテムリスト

今回の攻略で登場する新アイテムをまとめたものが左のリスト。15～18面で、14面以前に登場していないものについて取りあつかっている。価格だけでなく、詳しい効果も書いてあるのでプレイの際に参考にしてもらいたい。

14面より前のアイテムについては前号を参照のこと。また、この今回の攻略範囲あたりからアイテムひとつひとつの価格が高くなってきているので、購入するときはお金の残りに注意しよう。

長 攻撃力が大きく上昇する。ファイター系、および剣装備のスキルがあるなら、ぜひ装備させたい。

ミスリルソード	2300	AT+5

斧 長剣類に劣らない攻撃力、安い価格が魅力だが、攻撃消費にペナルティを負うものが多い。

ミスリルアックス	2100	AT+5/攻撃消費1

杖 攻撃力は大したことはないが、魔法の射程距離が伸びる。魔術師系の指揮官にぜひ装備させたい。

ウィザードロッド	2000	知力+8/魔法射程+8/MR+5/魔法範囲+1

服 装備可能キャラの多さが魅力の防具。価格も安めだが、その分、大きな効果は期待できない。

ミラージュローブ	550	DF+2/MR+5(聖･闇耐性を除く)

アイテム 防御力上昇を中心に、耐性上昇、移動力増加などの様々な効果を持つ。

タリスマン	1600	A+3/D+1/聖・闇耐性+5
オーブ	1350	最大MP50%up
スピードブーツ	2700	MV+8(傭兵含む)

傭兵を雇うときにもお金は必要。ここですべて使ってしまわないように気をつけること。

シリーズ最終作「V」開発終了。スタッフたちが今こそ語る「ラングリッサーシリーズ秘話」

Interview 開発者インタビュー

LANGRISSER V producers round table talk

ラングリッサーで自分のキャラが作れました

●

高田　ラングリッサーシリーズを通して特に印象深い思い出とかないですか？　どこが大変だったとか、今回は良かったとか（笑）。
うるし原　「Ⅱ」は大変でしたけど、「V」はかなり気楽にやれましたね。思いっきりできたって意味じゃ「Ⅲ」が一番の手応えがあるんですよ。それまで絶対やらないって決めてた和風のキャラクターを出すとかね。それまで「忍者とか侍は出さないようにしよう」って自分の中で決めてたんですけど、「Ⅲ」の前後で大人気だった「バスタード」のおかげで「そろそろいいかな」と思いまして。結果的に思いついた絵を全部キャラクターとして作れたからやりやすかった。逆に「Ⅳ」と「V」に関してはヒロインがすごく作りにくかった。「Ⅳ」のシェルファニールは、「帽子もありじゃないか」とか、高田さんと相談してましたよね（笑）。で「V」に関してはああいう世界なんで、ちょっとSFっぽさを取り入れようとしました。一番やりにくかったのは主人公が“笑えない”ってことですね（笑）。主人公とヒロインはそれぞれ記憶がないって設定だから。どうしてもクラレットがイラスト的にも浮いちゃったなって気がします。
高田　シリーズ通して一番気に入っているキャラとか、逆に失敗したキャラとかありますか？
うるし原　一番気に入ってるのは「Ⅲ」のキャラクターですね。霧風なんか好きです。
高田　ちなみに親父系キャラは？
うるし原　そうですね。親父系キャラはわりと気に入ってますね（笑）。「Ⅰ」のヴォルコフとかあの辺が個人的に。逆に親父系でも渋い“落武者”みたいなイメージのキャラクターはとうとう作れずじまいでした。「Ⅲ」のころから作りたかったんだけど、自分の中で上手く消化できなかったんでしょうね。こう和風の鎧っぽい、アレンジしたコスチュームで作りたいって思ってたんですけどね。
高田　ちなみにシリーズ通して描くのが一番面倒くさかったキャラって誰ですか？
うるし原　……ディハルトだと思います。
高田　やっぱり髪が原因ですか？
うるし原　髪もそうだし、何より鎧が左右対称じゃない。肩から謎の物体が飛び出ているから、とにかくおさまりが悪いっていうか……。絵を描くときに、手前にディハルトがくると後ろに人が置けないっていうのもあるし（笑）。そういう意味じゃ、今回のシグマとかは描きやすい。そういえばシグマの絵は、ドロロとかサスケとかあの辺の雰囲気を狙ったんですよ。
よしもと　どういう雰囲気なんだろう（笑）。
うるし原　片目隠れてて、あのギロっとした目が今回のシグマのモチーフ。「Ⅲ」のディハルトは『あしたのジョー』の矢吹ジョー（笑）。そういった意味でも、ディハルトは悪ガキにしたいっていうのがあったんですよ。
高田　グラフィックも髪がはみ出るって、短くした思い出が……。ディハルトだけで2人分のデータ量を喰ってました（笑）。
うるし原　「Ⅰ」とか「Ⅱ」についてはよく覚えていないです。ちょっと古すぎて。
高田　何年前でしたっけ？　8年？
うるし原　くらいじゃない？
高田　これまでのシリーズで宣伝などに使われたイラストをちょっと並べてみましたが、なにか思い出したことはありますか？
うるし原　いや～、気がつくとパッケージが全部“青”だったっていうことかな～（笑）。
高田　ドラマティックエディションは、『最初の色だとパッケージが暗い』ってことで最終的に背景を青にしちゃったんだよね。でも一応「V」はこれまでと違う方向へ落ち着いたかな。

●

高田　じゃ、次はよしもとさんのお話を。「Ⅲ」の時は実際にキャラが動くのを見てショックを受けられたとか？（笑）
よしもと　はい。
高田　ディハルトが横向いて顔がアップになるシーンがあるじゃないですか。あそこで振り向かせようと思ったことないんですか？
よしもと　うん、一瞬も思いませんでした（笑）。あれ、振り向いたら大変なことになっちゃうじゃないですか!!　でも「Ⅲ」は「V」より動きがありますよね。「Ⅲ」でもセーブ気味だったんですけども、「V」はやっぱりキャラクターが動かない。というより動かせないんですよ、ほとんど。「Ⅲ」の時はまだマシンのスペックの問題もわからず無謀だったですね（笑）。個人的には「Ⅳ」もやりたかったな、と。「Ⅳ」は担当じゃなかったですからね。
高田　シェルファニールを動かしたいとか？
よしもと　そうですね、だから「V」のムービーにも出てくるんですね（笑）。
高田　一応「V」の本編にも出てきますからね。
よしもと　ええ、どうやって出そうかってもめてたじゃないですか。いかにしてシェルファニールを出すかって。
高田　そうですね。とくに必要としていなかったんですけど。ムービーで出るし、人気もあるし『これは出さねばならんな』って思って。
よしもと　「V」ではちょっと機械に対して気を使いすぎちゃったかなって思いますね。そういう意味で言うと「Ⅲ」はわからないながらも挑戦的だった。「V」は何となく無難な線を狙っている。ただ、計算しているから収まってる部分もありますし……一度本気で大爆裂するやつを作ってみたいなって思いますけどね（笑）。
高田　じゃ、それはぜひ『ドリームキャスト』でやらなければ。でもシリーズは今回で終わりなんですよね。
よしもと　そうですね。これは音楽的な部分で特に現れると思うんですけど、とにかくエンディングは壮大にしたつもりです。あと、オープニングの方だと、出せるネタ、出せないネタってあるじゃないですか。そこら辺のジレンマは作っててやっぱりありましたね。
高田　私の友人が「V」のオープニングを見て「少女革命ウテナ」みたいだと言ってました。
「ウテナ」ってストーリーがちょっとわかりにくくて、ある程度見ないと意味がわからない。「V」のオープニングも一緒。ストーリーを進めてからもう一度じっくり見てほしいですね。
よしもと　「V」のオープニングは“酢コンブ”になればいいかなって。何度か見ているうちに『いいかもしれない』ってなってもらえればなぁと。飽きられなければいいかなって。

●

高田　あと、時間や予算の都合で、やむなく断念したこと、やれなかったことはありますか？
よしもと　やっぱり、もっと動かしたかったですね。ただ、これは予算の問題もあるんで仕方ないかんですが。「V」のムービーってあんまり動かないので、見方を変えると紙芝居ととられる可能性もあるんですよ。それに、オープニングにアニメがつくのって今、全盛じゃないですか。他のゲームを見ているとバリバリ動いているものがいっぱいある。比較されちゃいますよね。でも、「V」に出てくるキャラクターって、同じテイストでは動かせないんですよ。
高田　じゃあ、同じように作ろうとしても、動かせないわけですね？
よしもと　ええ、絶対動かないです。完全デジタルでムービーを作られるメーカーさんも多いですけど、「ラングリッサー」のキャラはその方法だと無理があるんですね。半デジタルというか、デジタルカットとアナログカットの両方を使わないとうまくいかない。一番お金がかかっちゃうやり方なんですけど（笑）。
高田　そういえば「V」って一部にデジタルカットが混ざってますよね。
よしもと　これは実験ですね。『最後の作品で実験やってどうするんだ！』って話もあるんですけど。ただ……最後に今までのシリーズでやれなかったことを1つだけでも入れたいなと思いまして。

[プログラマーインタビュー]

メインプログラム担当 **松田 智彦**（中央）　メイングラフィック担当 **深澤 孝一**（左）

――Vの御担当部分と開発中での苦労話などを聞かせてください。
松田　思考ルーチンとかマップ表示とか、その他いろいろなプログラムをやっていますけど、毎回毎回、メモリの容量がギリギリで……（苦笑）。指揮官と傭兵を同時に動かしたり、傭兵の混在とかも入れましたので、システムはかなり作り直しましたね。
深澤　自分が関わったのは戦闘周り中心のグラフィックでして、マップとかユニットに関しては他のメンバーにやってもらっているんです。今回は、今までそれほどにプログラマサイドでしか気にしてなかった読み込み時間を短くする工夫とか、意識させない工夫をしています。ROMカセットのころは、戦闘シーンに入るとき、特に気にすることはなかったんですが、CD-ROMだとどうしてもシークタイムがあって、みんな戦闘シーンを見なくってしまうんですよね。あと、戦闘ユニットも一新していますので、今までのものと比べてみて、「あ、こんなことやってる」ということを新しく発見できる部分もあると思います。
――シリーズ通しての感想と、VのPRをお願いします。
深澤　自分はこの会社に入った時からラングリッサーだけにしか関わっていないですよ。しかも絵や世界観とかを、かなり勝手に全部やらせてもらっているので、逆に刺激が少なくなってきていますね。もっと新しいものをやってみたいんですけれど、どうしても変えられる部分が少なくなっているので。ラングリッサーは完結ということになると淋しくなるファンもいるんでしょうけど、ここで一息おいて、このスタッフと別のものを作ってみたいです。新しいセガのハードで別のラングリッサーを作ってみたいですね。あと、VのPRとしては、戦闘をオフにしないでなるべく見てください（笑）。
松田　これまでラングリッサーすべてに携わってきまして、このVで、シリーズ完結ということで、うれしくもあり、悲しくもありますが、プログラマとしていい経験になったと思います。これからもラングリッサーに負けない、いい作品を作っていきたいですね。「ラングリッサーV」は、システムもビジュアルも最高のデキになっていると思うので、ぜひ遊んでみてください。あとメテオとアースクエイクはぜひ使ってください。
――どうもありがとうございました。

って思いまして。……きっとこれが次への布石になるんですよ（笑）。
高田　お金を貯めて、貯めたお金でアニメを作って貧乏になるという……。
よしもと　そうです（笑）。稼いだお金でアニメの仕事をやって貧乏になる。悪循環なんです。
高田　やっぱり理想の仕事はアニメですか？イラストとか、漫画とか、いろいろあると思うんですけど。
よしもと　アニメって、音もあるし絵もあるし“トータル”ですよね。そういう意味での面白味には強くひかれますよ。ただし、足りない点もある。それはゲームのようにユーザーが遊ぶことができないってことです。
うるし原　「ラングリッサー」という１つの世界の中でキャラクターをどんどん作っていく。描いてるとやっぱり『動いたり、喋ったりしてほしいなぁ』って思うじゃないですか。ただ、「ラングリッサー」の場合はそれ以上でも以下でもない。だから、逆にビデオで出したいからアニメを作ってくれって言われても断る（笑）。ただ、ゲームの一部として動いている部分を、もう少しがんばりたかったって気持ちはありますね。ディハルトのアクション、描きたかったし。でも「Ⅲ」でムービーをやることになったとき、動かさないって決めたキャラクター多かったよね（笑）。いろんな媒体でアニメ作りをしてきた経験からいわせてもらうと、別にキャラクターを動かしまくる必要はないんです。キャラが魅力的なら、動こうが動くまいが関係ない。でも、ちょっと残念なのは欠番にしちゃった「Ⅲ」のティアリスが走り回るカット。あの元気な娘はムービーで動かしまくりたかった。じゃあ「Ｖ」でやろうと思ってたら、元気な女の子がいない（笑）。
高田　唯一、元気がいいのはクラレットくらいですよね。
うるし原　そこら辺が悔しい。
高田　ちなみにうるし原さんはデザインする時、ムービーのことを考えてこれは髪型を短くとか、衣装は簡単にとか考えるんですか？
うるし原　意外に思われるかもしれませんが、ディハルトは一番動かしやすく作ってあるんです。これは裏設定なんですが、この手の部分って普段は閉じてまして、戦う時にグッと開いて敵の剣を受けることができる。そういう設定って、ムービーを作るとき重要なんですね。それから、どの主人公を見てもそうなんですが『この剣は長すぎて絶対に鞘から抜けない』って思うじゃないですか。「Ⅳ」や「Ｖ」だと開き直ってますけど、「Ⅲ」の鞘は横から抜けるような設定になっているんです。
高田　そういえば、イラストだと主人公は大抵が剣を持ってますよね。あれが“ラングリッサー”なんですか？
うるし原　「Ⅰ」のレディンが持っているやつだけがそうです。あれが“ラングリッサー”。
高田　「Ⅲ」でそれを作る話をやって、「Ｖ」でその隠された力が明かされるという……。
うるし原　まさかもう１本の剣に設定がないなんて知らなかったんですよ、僕は（笑）。
高田　最初ラングリッサーは『持つものに無限の力を授ける』としか設定されてなかった。それなのにゲーム中でもっと切れ味のいい剣が出てきちゃって『これはもう無限の力じゃないよね』って（笑）。さすがに切れ味以外にも何か特典をつけるかってことになりました。ただ、ゲーム上だとどうしても数字を上げていくしかない。傭兵も強くなる、魔法も使える剣になっていく。でも、ただ強いだけじゃ“無限の力”って納得できないじゃないですか？　しかも、ゲームバランス壊すし（笑）。
うるし原　「Ⅰ」でレディンが持っている剣は、そういう意味じゃ安直に書いてしまいましたね。『そういえばあれはラングリッサーなんだよな～』って、後々まで思ってしまった。
よしもと　なに、しみじみと思い出モードに入ってるんですか（笑）。
うるし原　だってその後、ラングリッサーの絵って思ったより描いてないんだもん（笑）。毎回、その主人公に愛用の剣を持たせているから。
よしもと　ラングリッサーがある場所って毎回決まっているんですか？
高田　えっと、バラバラ。最初から持っていると、お話にならないじゃないですか。
よしもと　そうなんですけど。ただ系図みたく彼のもとから彼のもとに移って……だから今、ここにあるみたいな設定はあるんですよね。
高田　大抵はどこかに大切に保管されてるんでしょうね。それができる剣なんで。
よしもと　じゃ、わりとホコリかぶっている剣というわけですか。
高田　そうなんですよ。きっとサビサビのはずなんです（笑）。
よしもと　でも魔法の剣だから、サビない。
高田　年月を越えても、なおも輝きを失わないってやつですね？
よしもと　実はアルミだったりして……あ、アルミもサビますね。

●

高田　これだけシリーズ重ねると、キャラの髪の色を決めるのも困らないですか？
うるし原　「Ⅳ」、「Ｖ」まではなるべく暖色系のオレンジや茶色なんかの明るめの色を使うようにしていました。緑とか紫はどちらかっていうと強烈には使いたくないタイプ。表紙やポスターに使うのは抵抗がありましたね。でも、出力してみたら『これなら大丈夫かな』って。
高田　ある意味、ゲームも同じですね。作っている間に何が正しくて、何が悪いのかわかんなくなってくる。もう、ずーっと絵や音楽を見たり聞いたりするじゃないですか。感覚が麻痺しちゃって、すべてが悪く見えちゃう。ここは失敗している、ここはまだマシって、まるで重箱の隅をつつくみたいに。何しろ長いシリーズですから、システムもある程度は同じ。悪いところでもう分かってるんですよね。それは全部直してるはずなんだけど、時間をおくとどうしても新しく悪いところが見えてくる。毎回そうだけど、自分のやったところは見たくない。人が触っているのを見るのはいいけど、自分で何かやろうとすると拒絶反応が出ますね（苦笑）。
肥田　製品をプレイしたことないです。もう、見たくないよ。
高田　だから人が来て、『貸して！』って言われると、どうぞどうぞって。それで、目の前でやられると、変なところに気づいたりして……。『あぁ、これマズイわ』、『ヤベ、ここ……こうすりゃ良かった』って結構ありますね。さらにまた、誤字が見つかったりするんですよ。そういうの見るとショック大きい。
大体、１面に１～２個ほど、気に入らないところがあるよね。
藤元　セリフの言い回しとか、一文にまとめたせいで分かりづらい部分があって『２つに分ければ良かったなぁ』とか。
高田　あと、やってる最中に気づく『なんで二重否定しているんだ』とか。『この言い回し、わかりにくいな……』なんて思ったり（笑）。
今でも心残りなのはあるシナリオの導入部がちょっと突発的なこと。宇宙へ出てとある星へ行くんですが、すごく突然な感じがするんですよ。絵を１～２枚入れられればよかったんですけどね。それを発売前、マスター直前に気がついちゃって。でも、もう絵を描く余裕はなくて……。
肥田　今回、物語の間に絵を入れるとか、いろいろ試しましたよね。
高田　そうですね、いろいろやれたんで。だからそこでも絵を入れれば良かったな～って。

キャラクターデザイン
うるし原 智志

アニメーション監督
よしもと きんじ

ディレクター
肥田 泰治

ディレクター
藤元 正憲

プロデューサー
髙田 慎二郎

[グラフィッカーインタビュー]

顔グラフィック担当　**大庭 正弘**（右）
MAPデザイン・世界観担当　**池田 充**（中央）
ユニットグラフィック担当　**田崎 雅子**（左）

――Ｖの苦労話とＰＲをお願いします。
大庭　原画段階で、まだうるし原先生のキャラセルがなくて、ビジュアル用の原画を描く時にキャラクターがよくわからなかったんです。ラフ画を見ながらビジュアル原画を描いたことが、苦労したことですね。ＰＲとしては、今回、顔グラフィックが80体くらいあるんですけども、バランスよく描けたと思っています。あと、メインキャラは、前回よりも色数を増やしてますので、そこを見てもらえればうれしいですね。
池田　今回、少しSF仕立てのところがあるじゃないですか？　デザイン的に今までのものと違うものでありつつ、でもやっぱり同じ世界のものなので、その辺で多少悩んだりしたところがありました。それから、マップのサイズが今までよりは若干、面積的には狭くなっているんですけれど、ユニットが大きくなった関係で、マップも細かく描き込まないといけないところも多少出てきまして。他のメンバーも含めてかなり苦労してマップを描いていた状態でしたね。ＰＲは、力を入れてマップを描きましたので、その辺も含めて楽しんでもらえるといいですね。特に最終面は時間の少ない中で特に力を入れたのでぜひ見てください。
田崎　時間の関係上やれなかったことたくさんあったので、やり残したところはいっぱいあるなと思うのですが、時間と作業でみたらこんなもんでしょう、というところです。苦労したことは、マスター寸前までないキャラセルがあって……。それ以上はここではいえません（笑）。
――どうもありがとうございました。

Interview インタビュー

「ラングリッサー」はいろいろ勉強になりました

●

よしもと　「Ⅳ」のリッキーのようにストーリーをグイグイ引っ張っていってくれるキャラクターがほしかったかな（笑）。
高田　今回は全員が物語を引っ張り合って……。一応、みんなに各々目的がありますので。今までの主人公は「みんなが行くなら行くか」と、流れに従うようなのが多かった（笑）。
肥田　そうそう、隊長なんだよね、隊長（笑）。
高田「隊長、～したいんです」と言われて……。
肥田「よし、行くか」って許可するだけ。これまでは最後でそういうこと言って、一応リーダー的立場を保ってるみたいな主人公ばっかりだったから。「よし、「Ⅴ」はなんとかしよう」と思って……まぁ、多分なんとかなったと思うんですけどね。それは見たあと、みなさんから感想を聞かせていただければ。
高田　一応、1人1人にイベントも入れたし。ただ、その分ストーリーは複雑になっちゃいました。もう、いいのか悪いのかわかんないよね。もともと「小学生お断り！」と思って作ってるからいいんですけど（笑）。シミュレーションは小学生……買わないですよね。ほとんどが高校生ですよ。アンケートハガキは高校生がメインで、中学生がちらほらいて。あとは社会人。小学生はほとんどいないよね。
肥田　たまにいるけど、あぁ、珍しい!!
高田『面白かったです』なんて書かれてて……。うれしいんですけど、『面白かったです』がほとんどで、イヤなところが書かれてても『ムービー画質が悪い』とか、もうこちらでわかってることなんですよ。むしろ参考にするのは雑誌のレビューとかです。ほめるところ・けなすところがしっかり書いてあるじゃないですか。それを見て『あぁ、次はここを直さなきゃ』とか思ったりする。開発者としては悪いところを聞きたい。『良かった良かった』だと、そこで終わりですからね。
藤元　いつも反省ばっかりだよね。『ああすれば、こうすれば良かった』って。
高田　でも、仮に何かを作って完全に自己満足しちゃったら次はない。どうすればいいのかわからなくなっちゃう。納得できないことって、実はいいことなのかもしれませんね。
うるし原　その時100％満足したつもりでも、半年も経つとズレが出てくる。永遠に癒えない渇きってとこですかね（笑）。

●

高田　そういえば2人には開発中の思い出ってないかな？　シゴかれて、キツかったとか。
藤元　そう、ビシビシと。
高田　藤元さんは「Ⅳ」の開発の末期……ちょうどイベント組んだりしているころに、人手が足りないって無理矢理引っ張り込んだんです。入っていきなり徹夜、それも当たり前のように2泊3日とやらされて……。
藤元　ボロゾーキンのように使われていた。
高田　大変だったね、いろいろと……そうじゃなくて、いい思い出で行こうよ！
藤元　いい思い出……（しばし黙考）。
高田　……ないらしいですよ（苦笑）。
藤元　いや、悪いのなら頭をよぎるんですけど、いい思い出ね……。あ、「Ⅳ」が終わった時にネットで感想見て「よかった」って声が多くてうれしかったですね。でも「Ⅴ」で「駄目じゃん」なんて言われたらどうしよう（笑）
高田　いや「Ⅳ」の方がダメだったと思うけどね（笑）。「Ⅳ」のディレクター満足度は低いよ。点数つけたら、5点とか6点とか。
高田　それでは、読者に向けてPRを。見てほしいころとか、ここを苦労したんですとか上げてみてください。え～っと、面と面との間に劇があるじゃないですか？　藤元さんはあれを管理しているんです。
藤元　……特に、ないかな。
肥田　自分の中でイケてたところとかないの？苦労したところでもいいし。
高田　あ、肥田さんは隠し面を作ったんですよ。彼が一生懸命、イベントを組みました。みなさん見てやってください。
肥田　今回は“キャラクター各自の成長”をメインに話を作りましたので。まぁ、そこが上手くできているかどうかが、みなさんに見ていただきたいところです。それから、「Ⅲ」以降の隠し面で恒例になっている「メサイヤンソード」っていう剣の登場。これを取るステージでは、自分じゃなくて敵ボスに取らせてください。何かおもしろいものが見れるかもしれません。
高田　ただし、“面セレ”の隠し技がわからないとダメでしょうけど。
肥田　わかったら、やってください。

●

――そろそろ、「Ⅴ」の総括をお願いします。
高田　最終面は盛り上がるように頑張りました。今までのシリーズでも一番かなって。見てください。それからシステム的にも遊びやすくしたつもりです。遊んでください。
藤元　この主人公じゃないと、この話ができなかったとか、やっぱりありましたか？
高田　ええ。主人公に必然性がやっとできたんです。これまでの『～したいです』『よっしゃ!!』ではなく（笑）、今度はちゃんと最後に活躍するようになってます。
肥田　やっと主人公らしくなったよね。
藤元　シリーズを通して、自分としては唯一、好きになれた主人公。それまで人間性がなくて人形と一緒だったから。
高田　今回、人気出てくれるといいなって。今まで、周りのキャラクターばかり目立ってたんで。いい子いい子の優等生って人気が出ないのが普通なんですけど、今回の主人公は少しイケるんじゃないかと思ってます。「Ⅰ」と「Ⅱ」はお坊ちゃま、で「Ⅲ」になって急に悪ガキになっちゃって（笑）、「Ⅳ」でその悪ガキを受け継ぎ、「Ⅴ」はまた突然イメージが変わる。
藤元　捕らえどころがないってやつ？
高田　当初、ストーリー作った時は主人公が改造人間とか、「FF」にそっくりだねなんて言われて、気をつけなきゃって思ってました。それからラムダですか。記憶がどうこうって設定だと、やっぱり「エヴァ」の綾波みたいになるしかなくて。真似してなったわけじゃなくて、必然なんですけどね。
肥田　大穴ですよね、主人公とヒロインがそういうキャラクターっていうのは。
高田　記憶喪失とかいろいろなネタを「Ⅴ」のストーリーで大分使っちゃいました。記憶喪失ってずるいんですよ。ストーリー作る時に、自分は知らないけど相手は知ってるっていう盛り上がり方とか、ネタが多いじゃないですか？
肥田　作り手には一番都合がいいんだよね。
高田　盛り上げやすい。でも、今度はそれを当分やるわけにはいかなくなった（笑）。ほとぼりがさめて、みんなが忘れるころまで。
肥田　でないと、『同じネタをやるのか、お前は！』って突っ込みを入れられる。
高田　それから面の攻略なんですけど、すごくトリッキーにしたつもりです。とくに終盤、どんどん変な面が出てきますが、難しいってわけじゃないです。ただ敵を倒すだけじゃなくて、いろいろおかしなことや変な戦術を考えなきゃいけないステージが増えているんですよ。

●

――みなさんにとって「ラングリッサー」シリーズというものが何だったんでしょうか。また、今後こうしたいというのがありましたらあわせてお聞かせください。
高田「ラングリッサー」は自分も一緒に勉強できた作品ですね。シナリオの作り方とか、シミュレーション全般の勉強とか。当然、いろいろな人の意見を聞くじゃないですか。他にも開発を手がけた作品はありますが、やはり「ラングリッサー」が一番長かった。そういう意味では一番自分のためになりました。それから、今後は「ラングリッサー」で積んだノウハウを生かして違うジャンルに挑戦したいですね。シミュレーションで勉強することはさすがに減ってきたんで、新しい勉強を始めたい……かな？
肥田「ラングリッサー」に関しては、高田さんとほぼ同じです。その時その時で、今、持ってる力のすべてをすべて出し尽くした作品。でも次に何かをやった時は、『オレらなんでこんなレベルだったんだろう』って、自分の中で軽く見えちゃう時代が来るのかもしれません。でも、とりあえず「Ⅴ」をやり終えた今では、自分の携わった中で一番いいデキだと思う。ただ、もしシリーズを続けろと言われても、しばらくは無理ですね。ネタはすべて出し尽くしちゃったんで。それがまた、自分の中でできるようになったらもう一度、振り返ってみたい作品です。これからは、ファンタジーばっかりやり過ぎたので、現代モノやＳＦ、ホラーやミステリーをやってみたいなぁって個人的に思っています。
藤元　僕も同じですね。「ラングリッサー」は勉強の場。シナリオからなにからずっと勉強でしたもんね。今でも勉強中ですけれども。とりあえず多少でもレベルが上がったのかなぁって、全く実感はないんですが。今後はもっと自分のレベル上げて、面白いものを作りたいですね。
よしもと　僕の場合はどっちかっていうと、楽な立場で（笑）やらせてもらってたんで。変な意味でお客様気分が抜けないで（笑）すみません。ま、逆にプレッシャーになった部分はありましたね。後で「やっぱりコイツ使わなきゃ良かった」なんて言われるのがイヤだった。そういう意味で、オープニングムービーという形ですけれども、ひとつの部分として提供できたことは歓びですし。アニメのノウハウが「ラングリッサー」に生かせてもらえたならば、それはもう一番ありがたいですね。それから、知らない人たちと出会えたことが、やはり一番のプラスになったのではないでしょうか。それから今後は……まだ僕は「ラングリッサー」終ってないです。「なんちゃってラングリッサー」がまだあるんですね（笑）。
高田　それ以外に、ムービーを作るとしたら？
よしもと　そうですね、機会があればどんな形でもやりたい。でも、とりあえず「なんちゃって～」を終らせてからだと思ってます。
うるし原　自分にとってラングリッサーは「代表作」ですね。イラストの仕事を最初にやりはじめたのが「ラングリッサー」。いろんな実験を「ラングリッサー」でやって、キャラクターを作るっていう意味でも勉強になった。アニメでもできないこと、漫画でも分からないことを、ものすごく業界自体のペースが早いゲームという媒体は勉強させてくれた。とりあえず「Ⅴ」までで、その世界でやれることは終わったかなって感じですね。ま、僕も半年もすれば、やり残したものがたくさん出てくるんでしょうけど。
高田　今後はどのように活動されるんですか？
うるし原　まったく違うライン？　絵をパッと見てうるし原だなって思っても、明らかに「ラングリッサー」と違う、そんな作品を出していきたい。今なら出せるような気はする。
よしもと　それは……自信？
うるし原　いや、もう出すものがなくなっちゃったから。……でも、これ以上「ラングリッサー」を描いていたら、それしか描けなくなりそうで怖い（笑）。とりあえず「ラングリッサー」の焼き直しはしたくない。それで、違うものを出そうとするなら、もう「ラングリッサー」の枠をはみ出すしかない。まったく違うことをやる、それはジャンルに関わらず。以上です。
――どうもありがとうございました。

（1998/6/5　キャリアソフトにて収録）

うるし原智志 & よしもときんじ サイン色紙プレゼント

最後に、今回のインタビューに登場していただいた、うるし原智志さんとよしもときんじさんのサイン色紙を1名にプレゼントします。右の貴重な色紙がほしい人は、ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、ラングリッサーシリーズについて一言を明記のうえ、下のあて先まで送ってください。締め切りは7月10日（金）必着。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。たくさんのご応募お待ちしています。

あて先
〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「ラングリッサーⅤ」サイン色紙プレゼント係

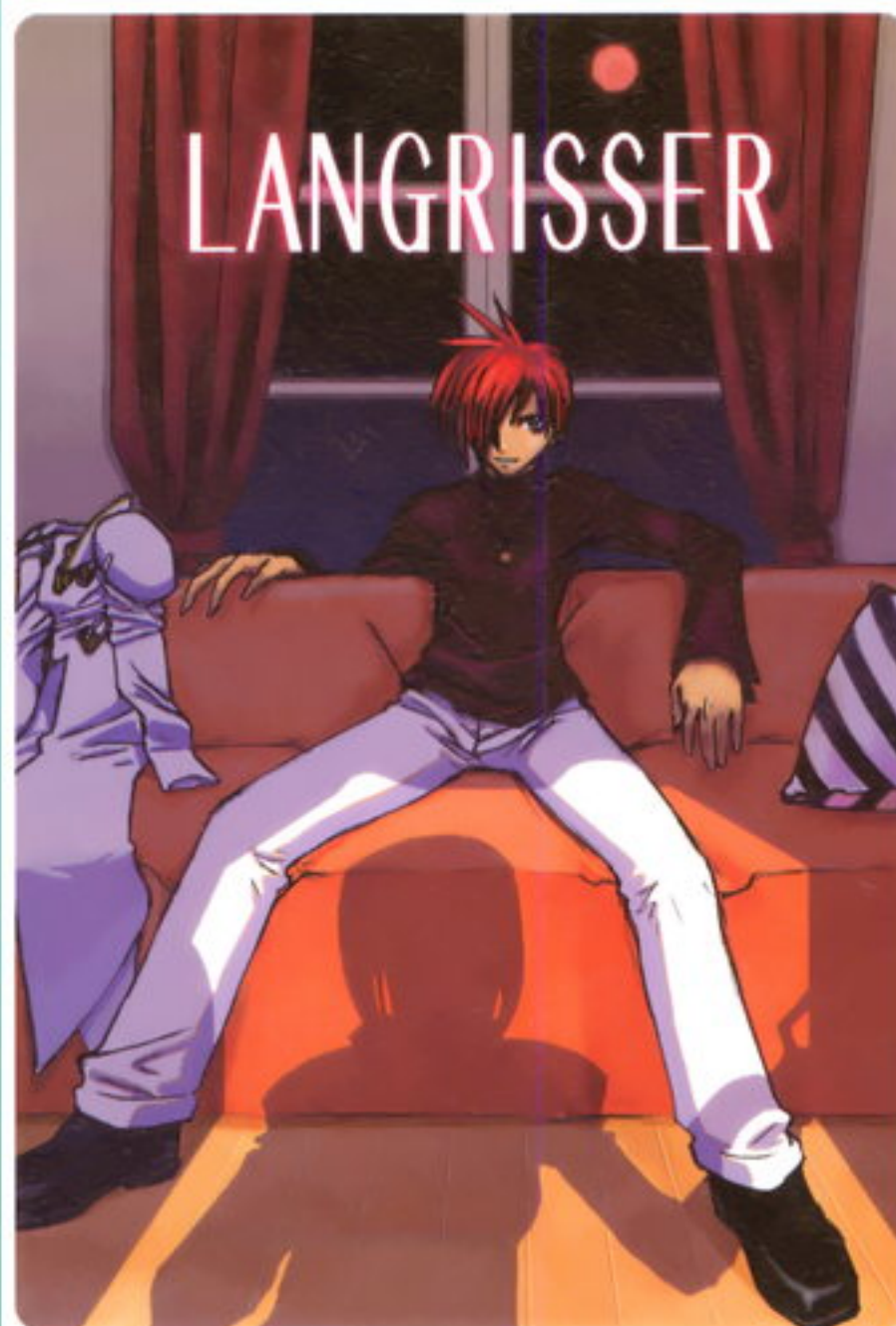
「Ⅴ」はシリーズ最高傑作です！みなさんぜひ遊んでください!!

Passion LANGRISSER Vol.6

ラングⅤ発売から、早くも１週間以上が経過。みんなのシグマは元気に苦悩してるかな？　前号＆32ページからの徹底攻略大特集を活用して、ガンガン進めてくれぃ！　もうクリアしちゃった～なんて人は、ぜひぜひ感想をきかせてね。パショランはまだまだ続くぞ～!!

ウッキー高田の 他ではナイショだよ

第６回　【隠し要素について】
　ラングの「隠し??」と言えば隠しアイテム、隠し面、隠しクラスなんかがあるよね。ゲーム発売記念ってことで、ここでネタばらしだ～！
○隠しアイテム
　これはあって当然って感じなので、逆にないステージを紹介する。
・1面はあるんだけど、面セレしないと取れないので、最初のプレイは無視。
・8面はないと言えばないけど……。
・18面と19面もないぞ。それ以降は……忘れてしまった(笑)。
○隠し面
　これは無事5ステージ分入れることができました。ず～と前のパショランのヒントを参考に、探してみてね。ラングⅣの兄貴面みたいな難易度の高いステージはないから(苦笑)。
○隠しクラス
　隠しクラスは、簡単なヒントだけ。
シグマ／３、ラムダ／２、アルフレッド／２、ブレンダ／３、クラレット／３、？／２
　意味不明かもしれませんが、友達と情報交換すれば、数字の意味がわかるはず？
○その他
　もう少しスペースがあるので、一部のステージだけ攻略ポイントを……。
・４面：敵は運動不足なので、すぐに息切れします。無理してまで急がなくても大丈夫？
・７面：入り口で攻撃の準備を整えてから、攻撃を仕掛けよう！
・アルヴィンスの屋敷：速攻でがんばれば、宝を２つとも取れるぞ！
・敵が１部隊面？：仲間は南から駆けつける??
・最終面：とにかく救出が最優先！

スタッフによるCGコーナー

絵：宮崎（ミヤッチ）
　タイトルは足長おじさんだそうです。本当か!?

復活!! FFバトル

今度はキャリア三●郎の登場だ！
　アップで見ると、結構キツイ。う～む、次のＦ澤の逆襲がすごそうだ……。

メサCANネットワーク ON サタマガ

第11回【ラングⅤ発売だ！　イベントだ！】

　さてさて、ラングリッサーⅤも無事発売されて、皆さん、もちろんGETしてプレイしてくれてますよね!!
　メサCANスタッフ一同は、20日に行うイベントの準備で、上を下への大騒ぎ!!　ジョンなんて、現実逃避モードフル稼働中です（ってオイオイ……）。はてさて、このイベントはど～なるのか！　果たしてジョンは現実に戻ってくるのか……。イベントの模様は、次回のこのコーナーでお伝えしますからね！（←って、まだパショラン続くんですよね!?　サタマガさん！）

　ということで、次はこれ！
　特別企画！　川上さんの持ち物拝見コ～ナ～！
　ということで、ぜひ虫眼鏡でチェックしてみてくださいね！

《いつものお便り＆２大企画賛成（OUTDOOR企画とCD化企画／前回参照）のあて先》
〒650-8580　AM KOBE
　　&
〒106-8039　ラジオ日本
「川上とも子のメサCANネットワーク
　　いろんな係」宛
《「川上とも子のメサCANネットワーク」放送日》
AM KOBE　　毎週土曜日　22:30～23:00
ラジオ日本　　毎週月曜日　24:30～25:00
　　　　　　　　　　　　よろしくね!!

ヒロイン特集♥

大阪府／櫻井響
大人っぽいブレンダの、ちょっと寂しげな雰囲気にメロメロ～。

岡山県／ろらわん
たくさんハガキを送ってくれたけど、元気いっぱいなクラレットに決定！

山ちゃん
水性ペンと色鉛筆で作った陰影がいいカンジ。月とラムダって合いますね。

まだ間に合うゾ！ 感激のお便り募集

いつものイラスト＆プレイした感想などなど、みんなの情熱あふれるおハガキ待ってま～す！

あて先はこちら!
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「パショラン」係

【前号の記事のお詫びと訂正】P95……ラムダ→シグマ、P98……ブレンダの出現条件が間違っていました。ブレンダは、敵を２部隊撃破orアイゼルに攻撃or５ターン目に出現します。P99……１ターン毎に１部隊減る→１ターン毎にHPが１減る、P106……アイテムでネックレスは売っていません。P108……「Ⅴ」では弓兵と飛兵での相性関係はありません。関係者の皆様にご迷惑をおかけしました。以上お詫びして訂正します。

ルナ2 エターナルブルー

LUNA ETERNAL

特報 SPECIAL REPORT 完成度90%

発売までいよいよあとひと月！ 今回は序盤の舞台となるサイラン砂漠をじっくり見ていくことにしよう。

ヒイロの育ったサイラン砂漠

前回まではパワーアップしたシナリオやビジュアル面を中心に紹介してきたが、今回はマップを見ながら序盤の舞台となるサイラン砂漠の観光としゃれこもう。「ルナ シルバースターストーリー」の時代から数百年以上の時が流れたとあって、ルナ世界の地形もずい

これがサイラン砂漠だ！

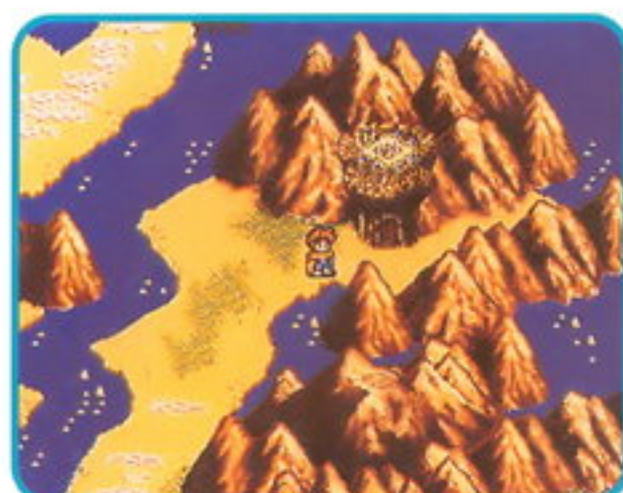
1. 竜の遺跡
2. ヒイロの家
3. 青き塔
4. ラーパの村
5. 港町ダルトン
6. 星見の森
7. ランスの樹海

砂漠地帯なだけに「何もない！」という印象を受けがちだが、青き星と関連があると思われる『青き塔』や『竜の遺跡』があるなど、学術的(!?)には重要な土地。集落は『ラーパの村』と『港町ダルトン』の2つのみだが、人口が少ないのかこれで十分こと足りているようだ。

AR2
BLUE

●角川書店/ESP
●7月23日発売●6,800円
●RPG●CD-ROM2枚組

周辺を見てみよう!

ぶん変化している。現在ルナ世界は大きく6つの地方に分かれており、その中の1つがこのサイラン砂漠というわけだ。砂漠だけに集落よりも遺跡のほうが多いという、なかなか味のある土地だ。

①竜の遺跡

山肌に隠れるような形で存在する『竜の遺跡』。ヒイロの格好の遊び場だ。

サイラン砂漠のほぼ中央に位置する『竜の遺跡』。入り口はただの洞窟にしか見えない作りだが、意外にも内部は整然としており、竜の彫刻がある場所などは数階ブチ抜きの空間が広がっている。かなり高度な技術を駆使して作られた遺跡のようだ。ただし、この遺跡は辺境にあるせいか、訪れた人はほとんどいない。また、この遺跡はオープニングのデモで登場するだけなので、実際に探索することができないというのも残念だ。逃げている間にチラッと目にしたあの宝箱は、いつか開けられる日がくるのだろうか……。う～ん、中身が気になる!!

竜汽船バルガンに遭遇!

ヒイロが遺跡から脱出してほどなく歩くと、背後からレオの乗った竜汽船が登場。高飛車な態度で「立ち去れ」とだけ言うと去っていった……。まったく、貴重な遺跡が破壊されたんじゃ、とひやひやしたじゃねーか!

お宝入手!

取るのはとうてい無理そうなところにお宝が。周囲には炎が燃え盛っている。

落下した場所は上部とはまったく作りが違う。小部屋が並ぶ3階以下にはモンスターも。

竜汽船の艦長レオ。若いながらも大任についているだけあって態度も尊大だ。

②ヒイロの家・・・・・・・

砂と湖以外何もない場所にあるヒイロの家。ただ『青き塔』を眺めるには絶好の場所だ。

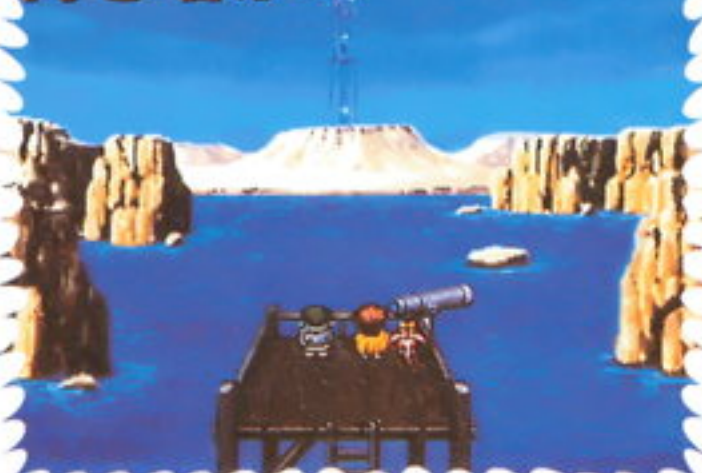
『竜の遺跡』から湖に沿ってぐるりと回るとヒイロの家に辿り着く。とうてい人の住むのに適したところではないが、グェンじっちゃんが『青き塔』の観察のためここを選んだのだろう。なるほど『青き塔』はヒイロの家のほぼ真北に位置している。家の中はまさに雑然とした感じで、男所帯の象徴のようだ(ルビィは女の子だけど)。しかし地下の書庫だけは多少、片付けられている辺りが学者っぽい。また部屋の上部には展望台、下部には快速艇と作りもかなりヘン。研究第一というのがアリアリとわかる家だ。

食事も当番制!!

水汲み場のそばの看板には食事の当番表が。しかしルビィっていったいどんな料理ができるんだ?

考古学者グェンを訪ねてきたレオの口から驚くべき言葉が!

グェンは内心そんな話は文献を見る限りないと思っていたのだが。

青き塔が!!

青き塔から光の柱が空高く伸びたかと思うと不思議な球体が降りてきた。あの光の玉は!?

地下室は本の宝庫!

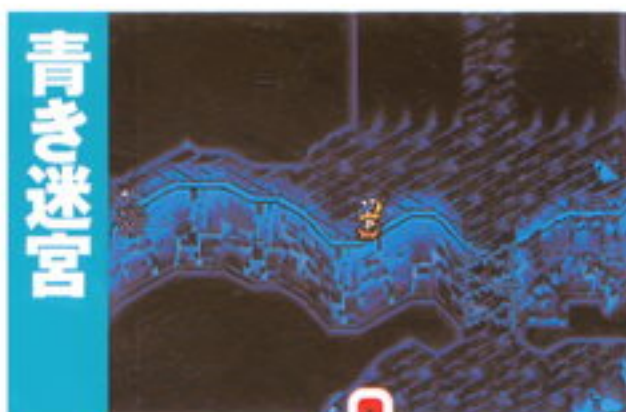
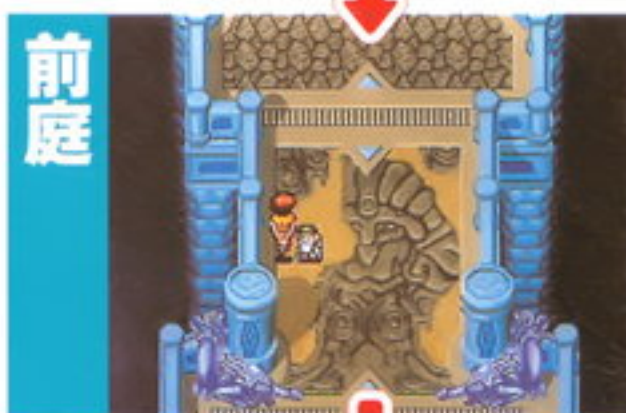
ヒイロの家の地下室。ここには大量の本がところ狭しと納められているのだ。おそらく昔冒険者だったグェンじっちゃんが世界各地で集めたものだと思うが、女神アルテナやそれに関連した貴重な文献ばかり。ヒイロもこれを読んで育ち冒険者を志したのだろう。本の中には「ルナ　シルバースターストーリー」のアレスやルーナのことも書かれていたりして、思わずニヤッとさせられる。

アルテナや4竜に対する知識が深まるぞ。しっかり情報を得ておこう。

くまなく読もう!

③青き塔・・・

ヒイロの家から湖づたいに北上した位置に『青き塔』はある。この遺跡は侵入者を阻むためか、迷宮を通り中庭を抜けてようやく塔へと辿り着くという凝った作りになっている。また内部は保存状態もかなり良く、青く神秘的な雰囲気を漂わせている。そしてこの塔の最上階でヒイロ達は不思議な現象を目の当たりにする!

青き迷宮 → 前庭 → 青き塔

迷宮には幾重にも仕掛けが施され、さらに出口には石像と化したガーディアンの姿が。そして塔の2階から上は5つの小部屋で形成されたフロアが続いている。

ルーシア降臨!!

不思議な空間に転送されたヒイロ達は、魔王どころか絶世の美少女が地に降り立つ瞬間を目撃することに!

戦闘を制するものはゲームを制す!?

メガCD版と違ってシンボルエンカウント制になったとはいえ、戦闘があることに代わりはない。とはいえダンジョンの広さもわからないだけに、体力やMPはなるべく温存したいのが本音だ。というわけでここでちょっとしたアドバイスを書き出してみた。序盤の戦闘にきっと役立ってくれるはずだ。

その1 敵の状態をよく見よう

戦闘時モンスターに2通りの待機状態があるのに気づいただろうか。これは通常攻撃と特殊攻撃があるためだ。特殊攻撃は通常攻撃より攻撃力が高いことが多いので、先に倒してしまうにこしたことはない。また敵との距離が遠ければ移動だけで攻撃するまでいかない場合もあることは頭の隅に入れておこう。

例えばドルフィンフェイス。頭を出していれば特殊攻撃、背鰭だけなら通常攻撃だ。

特殊攻撃 超音波で2人にダメージ。遠くても魔法で倒せ!

通常攻撃 頭突きで1人にダメージ。素早ければ避けられるかも。

❹ラーパの村……

山の一角をくり抜いたような場所に作られているラーパの村。

ルーシアの呪いを解いてもらうためロンファという男を訪ねたが。

ヒイロの家から一番近いのがこの『ラーパの村』だ。民家は崖に沿って階層状に建てられ、砂や熱射をいくぶん和らげている。また、この村には流砂を利用して走る砂上船の港もある。住民は皆バクチ好きだが、けっして怠け者ぞろいというわけではない。砂漠のオアシスといった感じの村だ。

死ぬな！ マウリーーーッ!!

苦い過去は彼から神官の自信をも失わせた。そして彼はバクチ打ちとなった。

ひとり旅立ったルーシア…

さようなら ヒイロ ルビィ
グェンと ロンファにも
お礼を言っておいてね

呪いが解けいくぶん元気になったルーシアは、1人ペンタグリアへ向かい旅立っていった。

その2 AIや作戦を使いこなそう

パーティーが3人以上になったら作戦がオススメ。だいたいその頃には自分なりの戦闘法が確立されているはず。コマンドをいちいち入力する手間が省けてラクだ。ピンチの時も味方の被害が大きくならないように回復魔法を惜しまず使ってくれる。

AI

敵よけメインでプレイするなら、敵と当たった時にはAIでカタをつけてもいい。

作戦

ザコ敵の組み合わせによって作戦を使い分けるようにしておくとかなりラクに。

その3 魔法や技は惜しみなく

混乱や毒といったステータス異常のために全滅、なんてことも時にはある。そんな事態を招かないよう、時には魔法大放出も必要だ。また敵の強さを知るために、初対面の敵には強い魔法を一発かますってのもアリだと思うよ。

ロンファのダイスはMPが少ないわりには有効な攻撃法。失敗もたまにあるけど。

一気に倒したい敵ならヒイロの剣魔法。通常攻撃の倍以上は攻撃力が高いはず。

❺港町ダルトン….

サイラン砂漠と他の地方を結ぶ大きな港を有する『港町ダルトン』。しかしそんな役割のわりに町の規模はかなり小さい。この町の作りも階層状だが『ラーパの村』とはちょっと様相が異なっている。またここはアルテナ神団の布教活動の拠点となっているだけあって、町の一番上にはアルテナ神団の神殿が建てられている。布教の成果も上々のようで、町の人々はアルテナ神団に好意的。その中でもレオは町人にかなり人気が高いようだ。

そういえばこの町でこんなことが…

アルテナ神団の連中は
寄付で 大もうけらしいがのう
まったく ブツブツ……

町の入り口のアルテナ像は何者かに壊されてしまった。

あの服は たぶん
アルテナ神団の
神官服だったと……

像を壊したのはアルテナ神団の人間だという話も……。

ルーシアが危ない!!

おまえを とらえて処刑する
それが…… アルテナさまより
私が受けた命令なのだ！

ペンタグリア行きの船の話を聞きバルガンに乗り込んだルーシア。だがレオに捕まってしまう。

牢を閉めろ
私の許可なしでは
決して 開けてはいかんぞ！

なぜ 魔王ルーシアを助ける？
あのヒイロとかいう小僧に
そそのかされたのか ロンファ

バルガンからルーシアを奪取するヒイロ達。その中に幼なじみの姿を見、レオは驚きを隠せない。

⑥星見の森‥‥

『港町ダルトン』から北上すると『星見の森』に行き当たる。ここには『星竜の塔』と呼ばれる塔があるが、入り口が見あたらない。いずれ探索することになるかもしれないが先へ急ごう。

どうして　ヒイロは
私を信じてくれるの……？
なぜ　私を助けてくれるの？

ひとときのやすらぎ

やれやれ　ここまで来れば
ひとまず安心だ
ちょいと一服しようぜ　ヒイロ

ダルトンから必死で逃げてきたが、ひとまずここでひと休みだ。

ヒイロの話を聴いてルーシアは彼が他の人とは違うことを感じた。

アルテナ様に仕える四頭の竜や
空飛ぶ街と　動く城との戦い
それに……

魔法皇帝から世界を救った
ドラゴンマスター

⑦ランスの樹海‥‥

うっそうとした木々が行く手を遮る『ランスの樹海』。別名迷いの森と呼ばれるこの場所には、地元の人すら足を踏み入れない。しかしここにはロンファの知人がいるので心配ないのだ。

一方レオはというと、ヒイロ達の足取りを追ってここまできたものの、ここで完全に見失ってしまった。だがここで諦めるレオではない。バルガンで樹海の出口に先回りするため、早々に立ち去っていった。

やっぱり追手が!!

レオがやすやす逃してくれるわけがない。やっぱり追っかけてきたのだ。

魔王ルーシアたちが
逃げたのは　ついさっきだ!!
まだ　この近くにいるはず……

の丁だ！
へへへ　また　おれの勝ちだ
悪く思うなよ

ロンファのサイコロがいかさまとは知らず勝負を挑む木こり。もちろん結果は……。

勝負に負けた木こりは樹海の抜け方を伝授してくれた。

この森には　こんなふうに
奥に進める『しげみ』が
いくつかあるんだ

木こりが　ひとりいただけです
ほかに　あやしい連中は
見つかりませんでした!!

どこまでもついてくるらしい…

こうなったら
バルガンで先まわりしてやる！
全員　私についてこい!!

アルテナ像は2種類!?

ここまで旅を進めてみて気づくことは、回復に使用するアルテナ像は2種類あるということ。ヒイロの家やラーパの入り口で見たアルテナ像は三日月を抱いた女神像なのに対し、教会でまつられている女神像は両手に杖を持ち立っている姿なのだ。だがどちらも体力回復等の効力は同じ。ただし教会の場合には寄付金が必要になるのだけど。

教会の中は

杖を持ち堂々とした感じの女神アルテナ像。強く厳格なイメージだ。

町やフィールドは

目を閉じ月を抱いて座っているアルテナ像。優しそうなイメージだ。

そしてヒイロ達は樹海の中を進み続ける…

追っ手を逃れるために踏み込んだ『ランスの樹海』。何も知らない状態で入ったなら迷いもしたかもしれないが、ロンファの友人の言うようにちょっと色の違う茂みを調べると、次々と先へ進む道が開かれていく。茂みは行き止まりの場合もあるが、ごくまれに宝箱が隠されていることも。せっかくだからくまなく探そう。『ランスの樹海』は4つのフィールドで構成されているため、ちょっと長く感じるかもしれない。そして樹海を抜けたかと思った時、前方から音楽と人々の歓声が！　この人達はこんな樹海の中で何してるんだ!?　しかも夜なんですけど……。

暗がりの中で人々の笑い声と音楽が。樹海の中でこんな大勢の人に会えるとはビックリ。

茂みをかきわけかきわけ進んでいくヒイロ達。たまに骨が見えるあたり、なんともヤな感じだ。

なんだろ　ヒイロ
すっごい　にぎやかだけど……
ねえ　行ってみようよ

この人達は…!?

キャラバン、そして ジーンとの出会い

樹海の中で、思いもよらない光景がヒイロ達を待っていた。赤く燃えるたき火、音楽、たくさんの人々……。そして人々の目は中央で踊る一人の少女に注がれていた。音楽とともに軽やかなステップが止まった瞬間、少女はヒイロ達に向き直り、気さくに声をかけてきた。彼女の名はジーン、このキャラバンきっての踊り子だ。月のきれいな丘でヒイロ達と談笑するジーン。しかしその笑顔からは想像もできない暗い過去が彼女にはあったのだ!

ジーン

傷つき倒れたところを団長に拾われて以来、キャラバンに身を寄せる少女。その身のこなしは風のように軽く、キャラバンのトップダンサーというのもうなずける。だがそれは思い出したくない過去を忘れるための必死の努力の跡かもしれない。

ジーンの心の傷

いやぁーーっ!

敵にからめ取られたルーシアを助けるため拳を振るうジーン。しかし彼女は忘れてくれと…。

彼女の過去は謎に包まれているが、どうやら彼女はそれに触れてほしくない様子だ。

どこに　逃げたとしても
おまえの意思とは　関係なく
その拳は　血を求める……

ん? ここには温泉があるんだって…

一夜明けた朝、やけにさっぱりした顔でロンファが現れた。聞けばすぐそばに温泉があるらしい。ヒイロ達は喜んで温泉へと直行、ルーシアもついてきた。残念ながら男湯と女湯に分かれていた。しか〜し!

信じられない光景に驚くヒイロ。彼が見たものは!?

湯けむりにかすむルーシアの足……。続きは製品版で。

しかし!!

キャラバンの仲間が1人、また1人とモンスターの手に!

キャラバンがここにいたのは、樹海の出口が奇妙な木で閉ざされていたからだ。しかし、この木の正体はモンスターだったのだ!! 蔓を延ばし次々と人をさらっていくモンスター。ヒイロ達は「一緒に奴を倒そう」とジーンを誘うが、彼女は過去の恐怖からか自分から動こうとはしなかった。しかしヒイロの説得を聞き思い直して戦闘に参加、力を合わせて敵を倒した。そしてジーンはヒイロ達とともに旅立つ決意を固める。自分の過去にケリをつけるために……。

中ボス登場!! プランタリウム

プランタリウムは攻撃が進むにつれ3段階に姿が変化する。中ボスにこれだけの変化を持たせるとは驚き。攻撃力もHPも高いので攻撃のメインはヒイロの剣魔法なのだが、この戦闘は皆一丸となって倒すことに意義があるのだ。

第一形態

第二形態

第三形態

そして仲間に!!

……こんな　私の拳でも
みんなを　救うことが
できたんだ……

過去を忘れようとするのをやめ、受けとめる決心をしたジーン。彼女もまたヒイロ達と旅立つことに。

本当に大切なのは
過去から逃げることじゃなく
未来を見つめることなんだって

ひとたび呪文を唱え

特報 SPECIAL REPORT
完成度 75%

●角川書店／ESP●8月27日発売予定
●6,800円●1人プレイ用●RPG●全年齢推奨

「ろいやる2」でリナたちが使う魔法については、今まで特に説明なしに紹介してきた。今回究極魔法である「黒魔法」を紹介するに際し、スレイヤーズの魔法のしくみについて徹底研究してみよう。

白魔法 浄化結界

スレイヤーズろいやる2

よくわかるスレイヤーズ 魔法体系

基本中の基本よ！ アメリア

スレイヤーズ世界における「魔法」とは、いわば学問のようなもので、「魔道士協会」に入会すれば、それを習得する機会が与えられる。ただし、そこから先は己の才能と探求心だけが頼りだ。魔法の基本となるのは、ふだん生活している世界とは別の次元（または存在）から「力」を呼び出して利用すること。その力を呼び出す源の種類によって「白魔法」「黒魔法」「精霊魔法」の3つに大別できる。

白魔法は、巫女や僧侶などがよく用いる治癒や魔物退治のための魔法。黒魔法は、魔王や魔物の力を利用する魔法。自然界の力や精霊界の力を引き出して行うのが精霊魔法だ。これらを覚えておくと今後役に立つぞ！

分類	系統	説明
白魔法		アメリアやシルフィールのような巫女や僧侶が主に使う、人命救助が目的の魔法。治療、復活など。
黒魔法	呪法	ドラゴンを召還したり、ゴーレムを作り出して意のままに操ったりする魔法。屍肉呪法など。
	攻撃系	魔王シャブラニグドゥをはじめとする、高位魔族の力を借りた魔法。竜破斬、魔竜烈火咆など。
精霊魔法	地系	「地」の元素が源の魔法。地撃衝雷（ダグ・ハウト）、炸弾陣（ディル・ブランド）など。
	水系	「水」の元素が源の魔法。氷の矢（フリーズ・アロー）、氷結弾（フリーズ・ブリット）など。
	火系	「火」の元素が源の魔法。炎の矢（フレア・アロー）、火炎球（ファイアー・ボール）など。
	風系	「風」の元素が源の魔法。翔封界（レイ・ウィング）、爆風弾（ブラム・ガッシュ）など。
	精神系	「精神界」から力を引き出すことによって使うことのできる魔法。崩霊裂、烈閃槍など。

※小説やTVで登場済みのリナの魔法の中には、「ろいやる」シリーズではまだ登場していないものが数多く存在する。

れぱどんな相手も降参(ギブ・アップ)よ!

「ろいやる2」では通常のRPGと違って、主人公であるリナたちは最初から強力な魔法をガンガン使うことができる。ただし地形による制約を受けてしまうので、注意が必要だ。他にも注意しておきたいのが魔法の「詠唱時間」。前作でも一度魔法を使った後で、再び魔法を使うためには、一定の時間MPをチャージする必要があった。今回、魔法コマンドを入力すると呪文が完成するまで術者は身動きがとれなくなった。安全な場所で魔法を唱えることが必勝法なのだ。

白魔法

治療(リカバリィ)

白魔法には攻撃属性のものもあるが、これは治療属性の魔法。かける相手の回復力を高めてやる魔法で、HPを回復させることができる。復活(リザレクション)は、完全回復を行う上位魔法。

火系・精霊魔法

暴爆呪(ブラスト・ボム)

火炎系の精霊魔術としては、最強の攻撃魔法。見た目は爆煙舞(バースト・ロンド)の強化版だが、火炎球→烈火球→暴爆呪とつながる、いわば烈火球(バースト・フレア)の同時発射版だ。

半透明処理がビューティフル!

水系・精霊魔法

霊氷陣(デモナ・クリスタル)

地面から濃い冷気の霧を叩きつけて、相手を一瞬で凍らせてしまう広範囲魔法。今回採用された半透明処理による氷柱が、とても美しいのだ。

ついに登場! 魔族の力を借りた必殺の黒魔法

スレイヤーズ世界において、人類最大の敵なのが「魔族」という存在。魔族は、特定の形を持たない精神体で、人間界に現れる時は魔力で実態化する。金色の魔王(ロード・オブ・ナイトメア)を頂点とし、赤眼の魔王シャブラニグドゥ、彼によって作り出された5人の魔王(覇王、獣王、魔竜王、海王、冥王)らが、リナの世界をおびやかしているのだ。それら魔族の力の一部を引き出した魔法が、黒魔法だ。一部とはいえ、街をまるごと吹き飛ばす威力を持ったものもあるぞ。

覇王雷撃陣(ダイナスト・ブラス)

覇王(ダイナスト)グラウシェラーの力を借りて、五芒星で敵を取り囲み、雷撃によって一瞬にして灰にしてしまう魔法。原作では対象が術者に近いと、巻き込まれることもあるらしいが!? バッグンの破壊力を持った魔法。

NEW!!

いよいよ登場した黒魔法。前作にはなかったものだ。敵の足元に五芒星が描かれているのがわかるかな。この印を見た者に待っているのは、死のみ。

覇王氷河烈(ダイナスト・ブレス)

覇王(ダイナスト)グラウシェラーの力を借りて行う魔法。魔力の氷によって相手を瞬時に凍結させる。前作では3タイプ存在したが、本作では使用キャラクターによって、効果範囲が異なっている。その違いを画面でチェックしてみよう。

リナ使用後 リナは一直線上の対象にダメージを与えるタイプだ。前作ではSタイプにあたる。

ナーガ使用後 ナーガは指定した対象の周囲1マスにダメージを与える。前作ではBタイプだ。

ゲームの序盤の情報集めシーンを紹介!

リナたちのニセパーティが登場するという情報を、前回紹介したが、彼女たちが大切なアイテムを奪ってしまったところから、本作のストーリーが始まるのだ。

リナ(本物)たちが呼び出されたのは、ドルトハウトという街の魔道士協会。ここでリナは盗賊から奪ったとされる、アミュレットの返却を要求される。身に覚えがないことに戸惑うリナだったが、町外れで出会ったナーガから7日前に盗賊を一緒に襲ったじゃないと言われ、ニセ者がいることを確信する。このままじゃすませないぞ。

ドルトハウトの街

街道からはずれた、小さな街ドルトハウト。リナたちはまず、呼び出された魔道士協会を探すことになる。小さな街とはいえ、情報がなければ協会を訪ねることはできない。まずは表通りにいる、通行人から情報を聞こう。グレッグが会長をしているらしいが……。

最初に会うことになる重要人物は2人

ドルトハウトの街で、必ず会っておかなければならない人物は、ドルトハウト魔道士協会会長のグレッグと、アミュレットの探索を依頼した僧侶のロベルトの2人だ。彼らによると、ニセ者たちが奪ったアミュレットは、とても重要なものらしい。なんとか探し出してあげたいけど。

グレッグ

リナが盗んだという誤解は解けたが、ニセ者がいることに変わりはない。

ロベルト

大切なアミュレットを探し、ニセ者の正体を暴くことが、最初の目的だ。

食堂のおばちゃん

思わぬ情報が得られることがあるので、やはり会話は欠かせない。時間によって食事のメニューは変化するらしい。やきざかな定食は朝だけメニュー。おいしそうだなぁ。

酒場のオヤジ

一度訪ねると、親しげに話しかけてくれるようになる。細かい設定が嬉しいね。

宿屋の爺っちゃん

とりつくろうナーガの様子を見ると、どうやらニセ者がここに立ち寄ったらしいが。

街の人々は貴重な案内人なのだ…………耳を傾けよう!

アドベンチャーパートでは、街の人々との会話が重要なポイント。途中で話が進まなくなった時には、何か情報を聞き逃している可能性がある。一度話を聞いた人物でも、再び話しかけると違う話をしてくれる場合があるぞ。また、時間によって行ける場所や、時間によって会える人物も存在する。あわてずゆっくりと情報を集めていこう。

町外れに現れるばあさんからは、その後のナーガの話を聞くことができる。

情報を集めることによって、訪問可能な場所がMAP上に増えていくのだ。

盗賊のアジトを探して街を出ると!?

ニセ者たちとパーティを組んでいたナーガに聞くと、彼女らとはぐれた盗賊のアジトに行けば情報が手に入るかもしれないとのこと。早速アジトに向かってみれば、街はずれでかわいらしい女の子と出会った。

かわいい女の子♥

こんな町外れの寂しいところにいたら、盗賊たちに身ぐるみはがされちゃうと思うが、この子はどうしてここにいるのかな。

みなさん前作とお変わりがないようで…。

シルフィール

今回武器屋などで扱っているアイテムも増え、様々な装備を身につけることができるようになった。そこで新たにステータス画面から、装備の画面にボタン一つで飛べるようになった。ゲーム開始直後の装備の画面をチェックしてみると、なにやら前作で見たことのあるアイテムがちらほら。え!? そのアイテムは取り替えてプレイしてたって……(笑)。

装備に注目してみれば

リナがコウラを身につけているかと思えば、ガウリイはあのエルフの爺さんの剣を持ってたりする。

ナーガはしおらしく、母親のかたみを身につけてます。しかし母親もあんな格好をしていたのかな!?

『スレイヤーズ』をもっと詳しく知るために スレイヤーズアラカルト 番外編

スレイヤーズワールドを紹介してきたこのコーナー、今回はどーんとボリュームアップしてお届け。(決してネタ不足だからというわけではないぞ(笑))。

3種類の文庫本小説に続いて、今回は2種類のコミックスを紹介しよう。次回以降の予定としては、3作のTVアニメと、今年の夏を入れると4作になる劇場版アニメ。それに2作のOVAアニメ。CD−ROMや、テーブルトークRPG、おまけにラジオドラマなど……、スレイヤーズの世界は本当に奥が深いよね。ここで最新情報のお知らせ。「ろいやる2」のオープニングテーマが、劇場版のテーマとカップリングされて7月3日に発売されることが決定したぞ!!

スレイヤーズごぅじゃす

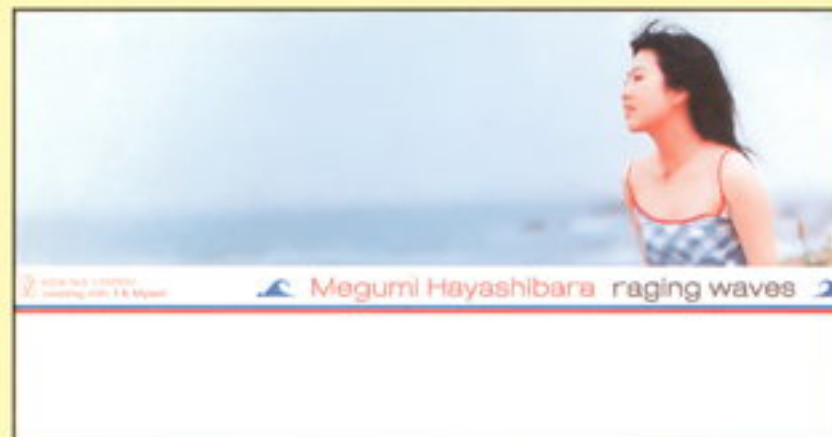
8月1日より、東映系で公開される劇場版スレイヤーズ第4弾。「ドラまたリナ」の別名を持つリナ=インバースだが、今回ついにドラゴンと対決!? ドラゴン使いのマレーネ=カルバートの意外な目的とは……。いつものようにリナとナーガが映画のスクリーンで大暴れするぞ。同時上映は、劇場版「機動戦艦ナデシコ」だ。

スレイヤーズえくせれんと

10月25日より角川書店・バンダイビジュアルからリリースされる、OVAスレイヤーズ第2弾。全3巻の予定で、1巻のタイトルは「らびりんす」。ヴァンパイアとリナ＆ナーガの対決だ。2巻「恐るべき未来」は12月25日発売予定。3巻「リナちゃん・おしゃれ大作戦」は来年の2月25日発売の予定だ。

シングルCD raging waves

「ろいやる2」のオープニングも、リナ＝インバース役でおなじみの林原めぐみによるノリのよいボーカル曲『I&Myself』で始まるのだ。今回は前作とは違いゲームオリジナルの新曲を収録している。嬉しいことに今夏上映される劇場版『スレイヤーズごぅじゃす』の主題歌『raiging waves』とカップリングされて、キングレコードから7月3日に先行発売されることが決定した。いち早く聞いてみたい君は、要チェックだぞ。初回プレス特典は、リバーシブルジャケット仕様だ。KIDA-163で、税込定価1,020円。

Megumi Hayashibara raging waves

コミックス スレイヤーズ

小説の挿し絵を担当している、漫画家・あらいずみるいによる読み切りコミック。神坂一が特別に書き下ろしたプロットを元に、あらいずみるいの自由なアレンジが加えられた、もう一つのスレイヤーズだ。登場人物はリナとガウリイなので本編(スレイヤーズ!)の構成なのだが、ノリはむしろリナ＆ナーガのすぺしゃる編に近い。本作に登場したブラック・フォックスは、まさに名脇役で、後にSFC版のゲームにも出演している。お色気シーンや、デフォルメ化されたリナの表情がとてもかわいいので、必見だ。まだの人はぜひ書店でゲットしよう。

DRAGON COMICS スレイヤーズ 原作・神坂一 作画・あらいずみるい

「スレイヤーズ」はドラゴンコミックス（角川書店刊）より絶賛発売中。定価860円

コミックス 超爆魔道伝スレイヤーズ

現在TV東京系で、好評放映中の『ロスト・ユニバース』。このアニメの原作もスレイヤーズの神坂一が担当している。その挿し絵を描いているのが、月刊コミックドラゴンで本作を好評連載中の義仲翔子だ。1巻はリナとガウリイの出会いの短編エピソードになっているが、2巻〜3巻は小説版の本編（スレイヤーズ!)に沿った形になっている。4巻では劇場版の『RETURN』編。そして5巻からは、元の本編のストーリーに戻り、シルフィールやアメリアも登場している。誌上では、ゼロスが登場しており、今後が楽しみなシリーズだ。

超爆魔道伝 スレイヤーズ 1 闇の伝説編 原作 神坂一 作画 義仲翔子

「超爆魔道伝スレイヤーズ」は、1巻〜5巻まで角川コミックス・ドラゴンJrより発売中。

WACHENRÖDER バッケンローダー

新たに3人の詳細データが判明!!

ダークな世界に個性的なキャラクター、特異な造形、ゲームシステムと、話題の種が尽きない「バッケンローダー」。今号は、新たに3キャラクターのプロフィールが判明。マップシステムの階層構造なども解説していく。

特報 SPECIAL REPORT

●セガ●1998年8月6日発売予定●5,800円●タクティカルシミュレーションRPG●1人用●全年齢推奨

個性的な村田キャラが続々登場!

ゲームの主人公はルシアン、ヒロインはキャロル。2人の出会いについてはVol.19で紹介したとおり。今回は新たに3人のキャラクターを紹介しよう。

スモールとタイタスは、以前イラストだけは紹介したが、名前やプロフィールがまったく不明だった人物。ザッパは、イラストも今回が初登場のキャラクターだ。ザッパとスモールに関しては、プロフィールを見るかぎり、一緒に行動している人物と推測できる。タイタスについては、その点は謎だ。

注目すべき点は、ザッパの武器「ヘッドセット」。どうやら頭上の剣山のようなものが武器らしい。

スモール・フェイシズ

性別：女
年齢：15歳
身長：150cm
武器：ブーメラン

自称ザッパの子分。スラムの小悪党を気取っているが、気が優しい良い子である。

スラム育ちということで男の子っぽいが、時おり女の子らしい仕草も見せる。またずる賢く、機転がきく頭の良さもあわせ持つ。すばしこさも特徴だ。

フランキー・ザッパ

無教養な下町のオヤジだが、情に厚い。概念的な理屈や抽象論は大の苦手で、とにかく自分の経験がすべて。しかし自分のルールをわきまえており、他人に厳しく自分にも厳しいという頑固な性格だ。スモールにとっては、父親のような存在でもある。

性別：男
年齢：40歳
身長：163cm
武器：ヘッドセット

知らぬ顔をして家に帰れ。
お前も命は惜しかろう？

タクティカルマップ間には、こういった雰囲気でストーリーが展開する。キャラクターもストーリー進行に応じて登場してくるようだ。

タクティカルフィールドで暴れ回る!

キャロル・ミュー
性別：女
年齢：17歳
身長：160cm
武器：ヴァイヒフィスト

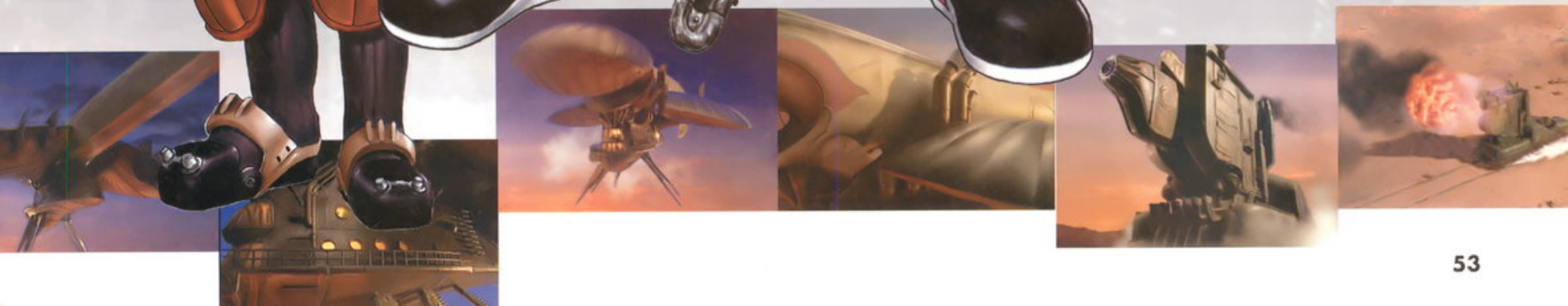
王国を追われ、逃げてきたお姫様。王室直属の暗殺部隊に狙われて暴都まで逃げて来たが、なぜ追われているのかは今のところ不明。
ルシアンに助けられ、ともに行動することになるようだ。

ルシアン・ティラー
性別：男
年齢：20歳
身長：170cm
武器：スレッジソード

暴都のスラムに生まれ育ち、世間の荒波にもまれてきた。
16歳のときに双子の妹を亡くし、やり場のない怒りをどうすることもできずに飲んだくれていたところで、キャロルと出会う。

タイタス・グローン
性別：男
年齢：24歳
身長：185cm
武器：大槍

職業は賞金稼ぎ。思いこみが激しく、感情がすぐに表に出てしまう。物事を深く考えずに行動するが、結果オーライでここまで生きてきた。楽天的で、ルシアンとは対照的な性格である。

私にも、騎士様は来てくれるかな

戦略性が高いタクティカルバトル！

「バッケンローダー」は、戦略性が高いタクティカルシミュレーションである。マップには高さの概念があり、高低差を生かしたマップが豊富に用意されている。とくに高さに関しては、他のタクティカルシミュレーションにはない、複雑な階層構造を実現。階段やエレベーターなどを活用した、さまざまな戦術が考えられる。

MAP1 階段を登り戦い進む基本パターン

このマップは、非常にベーシックな2階建てのマップ。階段を使って上の階へ行き、人を助ければクリアとなる。

このマップの場合、上へ上る手段が階段しかないため、階段付近を守る敵との激戦が予想される。階段のような高低差がある場所では、高い位置にいるほうが圧倒的に有利だろう。

CHECK POINT 目標は上層部の男性の救出

最終的に、この部分にいる人物を救出しなければならない。上へ行く手段は、階段だけしかない。

PC

2階部分は2つのブロックがあり、通路で結ばれている。

地道に階段を登っていかなければならないが、高い位置に敵の兵が配置されているようだ。

段差がある地形での戦いは、上のほうが有利。AP（アクションポイント）を有効に活用して回り込め。

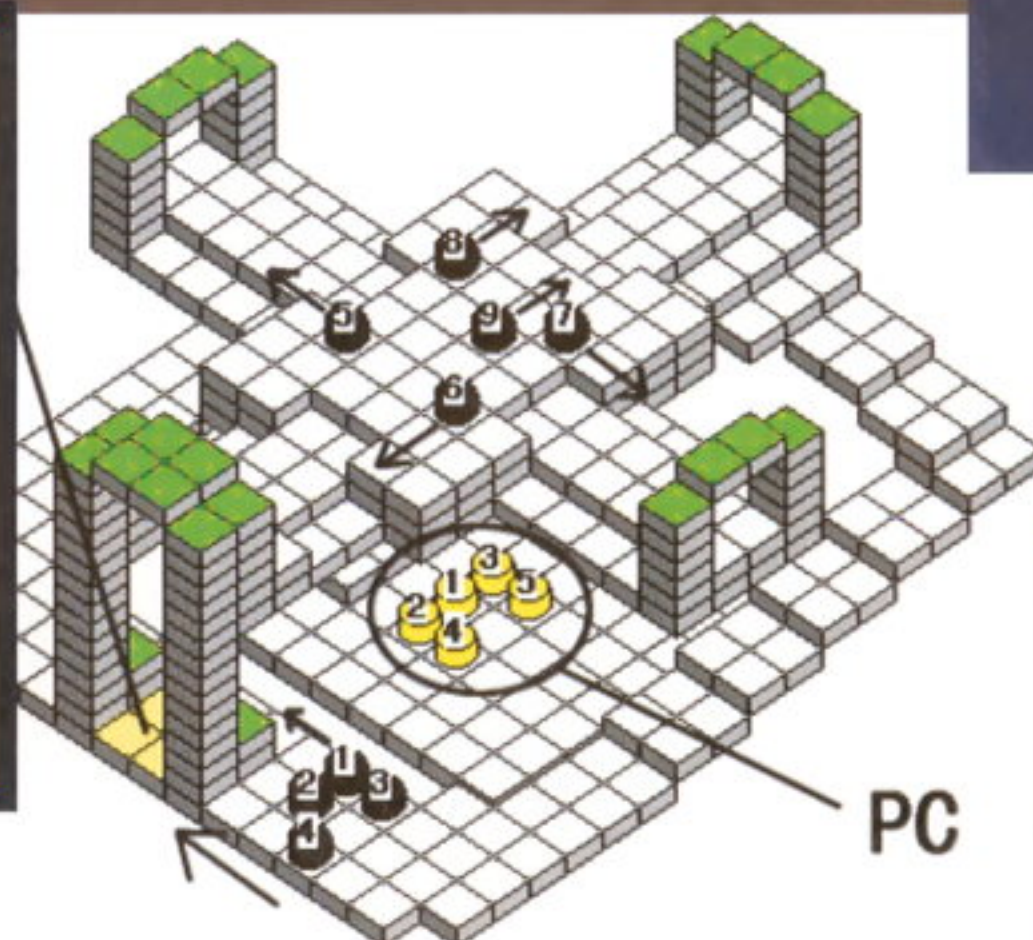
MAP2 エレベーターを使って敵を挟み撃ち

このマップは、ちょっと広めになっていて、上へ行く手段として階段とエレベーターの2つがある。しかし、エレベーター前や階段の正面に敵が集中すると、非常に不利な状態になる。階段とエレベーターに戦力を分散することで、2方向からの挟み撃ちが良策になるだろう。

階段側から来る部隊とタイミングを合わせて、エレベーター側からも攻め込む。包囲すれば殲滅は容易だ。

CHECK POINT このエレベーターを利用

ルシアン
あれは、エレベーターか？

エレベーターがあるので、遊撃隊を何人か選抜して向かわせよう。挟み撃ちが可能だ。

PC

マップの構成が極めて立体的なので、プレイ前にマップ全体をよく観察しておく必要がある。マップは、いろんな角度から見ることができるようになっているのだ。

※マップ中のPCとは、プレイヤーキャラクターの初期配置位置を意味します。

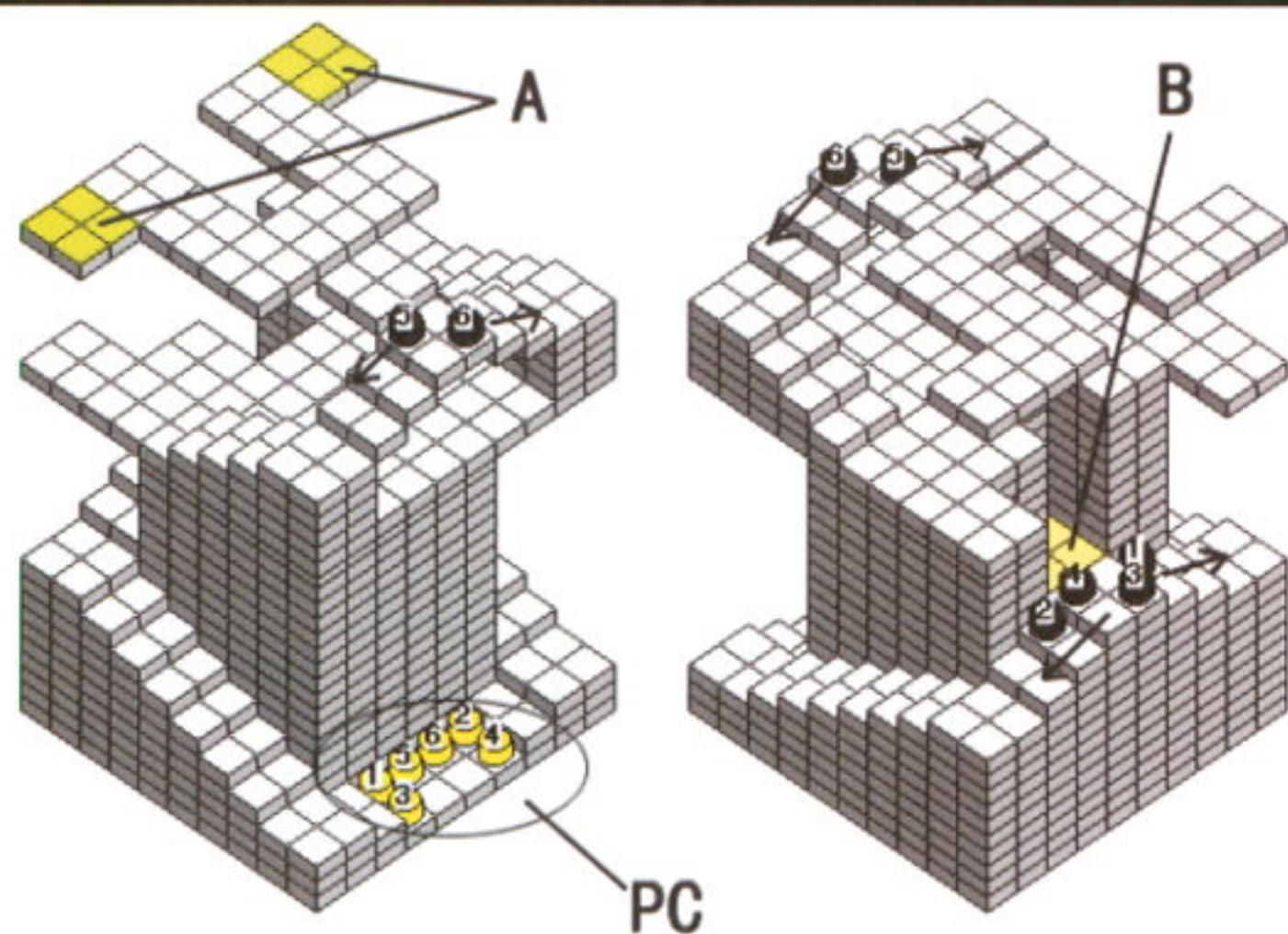
MAP3-1 塔の下層から3手に別れて登る

このマップは、非常に長い階段を延々登っていかなければならない。狭い階段なので、敵に狙い撃ちされる危険もある。

そこで、マップの裏側Bのポイントにあるエレベーターを利用する。これで回り込み、遊撃できればかなり有利になる。

高い位置から低い場所へ攻撃するほうが有利。足を生かして、有利な位置を確保する。

CHECK POINT 塔の上部へ全員到達せよ

このマップのクリア目標は、最上部のAのポイントに全員が入ること。意外とそこまでの道のりは長い。

CHECK POINT エレベーターで単独行動

エレベーターを使って別働隊を上へ上げる。2部隊に分かれて行軍するのだ。

階段方面の部隊は、敵を蹴散らしながら上へ。こちらの部隊に強力なキャラクターが必要だ。

MAP3-2 3層に分かれた戦 場でマルチ展開

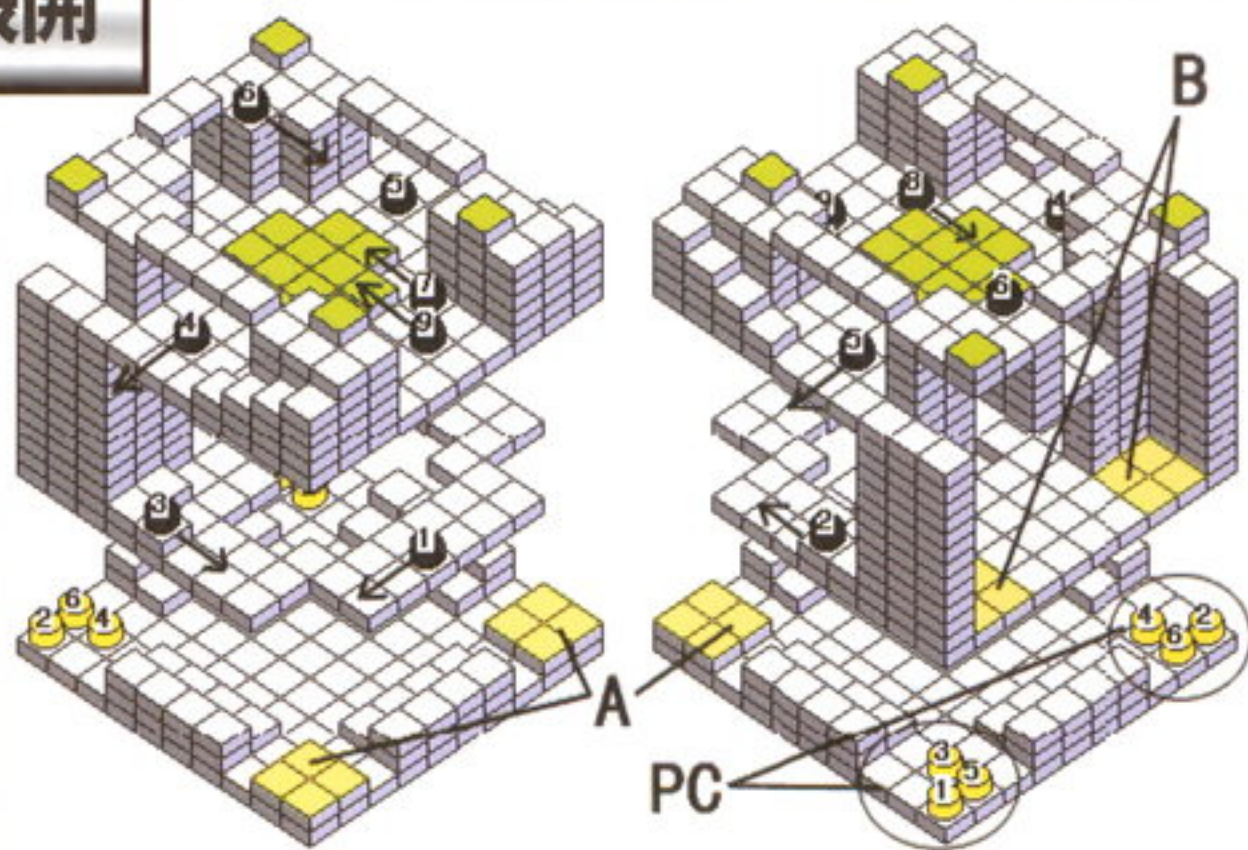
このマップは3階層に分かれている。できれば敵を広い場所におびき出し、包囲殲滅したいところだが、最上部には結界があり、キャロルが捕らえられている。

素早く上部へ戦力を展開し結界を解除しなければ、キャロルの身が危ない。

CHECK POINT 結界の中にキャロルが！

最上部の結界の中にキャロルが捕らえられている。まずは結界を解かなければならない。

キャロルを囲むように四方に配置されている装置が、結界を張っているようだ。それを操作しさえすれば、結界が解除できるはず。

スイッチを押して結界を解除

CHECK POINT エレベーターを利用する戦術

A・Bのポイント間をエレベーターで移動できる。エレベーターによる移動は便利だが、行き先の敵の配置をよく見ておかないと、エレベーターを降りたとたんに集中攻撃を浴びたりする。敵の戦力を分散させることで、エレベーター側からの侵攻も楽になるのだ。

特報 SPECIAL REPORT

ゲームシステムがついに明らかになった!!

ムービーはスゴイけど、いったいどんなゲームなのか？と気になっていた人も多いと思うが、ご安心を。ホラーな世界観にマッチした、クールでカッコイイ戦闘が楽しめる作品になっているようだ。

DEEP FEAR™
ディープフィアー

●セガ●7月16日発売
●6,800円
●深海ホラーサスペンス
●CD-ROM 2 枚組
●１人プレイのみ
●18歳以上推奨

リアルタイムポリゴンを駆使したスリル満点の探索&戦闘シーン

今まではイベントで展開するCGムービーの数々を紹介してきたが、今回はゲームシステムにスポットをあてて解説していく。本作品は、右の図を見てもらえばわかるように、ムービーを主体にしたイベントシーンと、プレイヤーの意志で行動が可能な、探索および戦闘シーンの2つが巧みに絡み合うことでストーリーが進行していく。探索では味方と接触して情報を入手したり、アイテムを受け取るといった謎を解く行動がメインとなる。また、探索中は常にモンスターと接触する危険があり、接触の際には画面が切り替わることなく、リアルタイムで戦闘が展開される。では、探索・戦闘シーンに用いられる画面について詳しく説明していこう。

本作品の基本システム

イベントシーン
CGムービーで強制的に展開

融合
基本ストーリーが進行
融合

プレイヤーがキャラを操作して自由に行動
探索・戦闘シーン

画面内に情報を凝縮

右の写真がアドベンチャー要素を盛り込んだ、いわゆる探索・戦闘画面で、１画面中で必要な情報はすべて確認できるようになっている。しかし、戦闘時に使用する武器の選択などは、サブ画面で行うことになると予想されるので、この画面情報は必要最小限に抑えられたものと考えてほぼ間違いないだろう。各ゲージや数字の内容については以下を参照してほしい。

探索・戦闘画面

①エアゲージ

酸素の残量を示す。最初は青い状態で表示されているが、レギュレーター（非常用呼吸器具）をくわえている間に減少し続け、ある程度の残量まで減ると表示は赤になる。そして、レギュレーターのエアがなくなった時や、レギュレーターを持っていないときは、赤ゲージが急速に減少していく（これは肺内にあるエアの減少を表す）。なお、エアがゼロになると、今度はHPゲージが減少を始める。

②HPゲージ

メイヤーの体力を表し、これがゼロになるとゲームオーバーとなってしまう。モンスターの攻撃を受けたり、エアゲージの残量がなくなると減少する。

③残弾数

現在装備している武器に装填されている弾の残りを示す。探索・戦闘シーンでは、これをHPゲージ同様に気にしながら行動しなければ命取りになる。

④室内エア残量

現在メイヤーがいるフロアにあるエアの残量を示しており、メイヤーがそこにいる間、ゆっくりとカウントダウンしていく。カウントが19を切ると室内が赤く点滅して警告。ゼロになるとフロア内のエアはなくなったことになり、エアとHPゲージの減少を促す。なお、モンスターは酸素に弱い生物であるため、エリア内のエアを減少させることは、彼らの戦闘能力向上につながるのだ。

室内エアは武器の使用によっても減少する。カウント19を切れば、このように赤色点灯を開始。

戦闘時にはさまざまな銃火器を装備してモンスターを攻撃する

ここからは、戦闘時にメイヤーが使用する数々の武器について見ていく。メイヤーは、元SEALの隊員だったこともあり、武器の扱いには慣れている。幸い基地内には数多くの銃火器があり、イベント中に第三者から武器を受け取ることも可能なので、戦闘には事欠かない。これなら、寄生生命体を相手に、素手で挑むなんて無謀な手段を取らなくて済む？

このようにイベント中に入手する武器も、数多く用意されているようだ。

俺を殺してくれ 頼む…

グロック ROVER GLOCK 17

銃身以外の外装がプラスチック製という、軽量で携帯性の高いオートマチックハンドガン。オーストリアで製造されている実在のもので、9㎜パラベラム弾を使用する。しかし、1発でモンスターに致命的なダメージは与えられないため、倒すには数発命中させる必要がある。

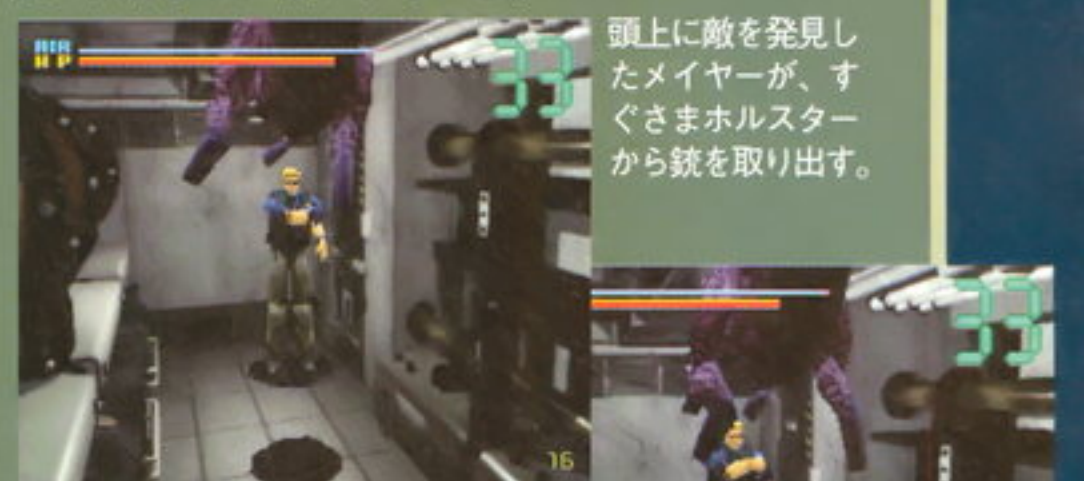
通路でモンスター化したクルーを発見。彼に人間としての意識はもうない。メイヤーはためらうことなくグロックを撃つ。

ショットガン MOSSBERG M500ATP

広範囲に攻撃が可能で、しかも1回の発砲による殺傷能力がハンドガンより高い。1発発射すれば、同時に数体のモンスターにヒットする。ただし、装填できる弾数はあまり多くはない。この銃は、基地の居住フロアであるアパートメントエリアにいるダイバーのアンナが愛用しているもので、彼女から受け取ることになる。入手後は、メイヤーはこれを背負って行動することになる。

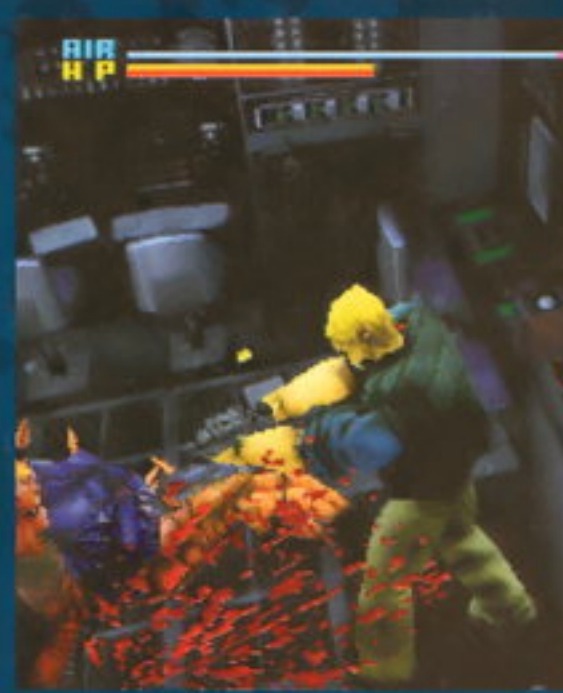
同時に2体のモンスターの強襲を受けた。メイヤーは慌てることなくショットガンを取り出し、数発をお見舞いする。銃弾が炸裂してモンスターたちは即死状態。

こだわりのガンアクション①

実在する銃を登場させ、戦闘のリアリズムを追求している本作。そのこだわりようはすさまじく、開発スタッフの意気込みが沸々と感じられる。ここにピックアップしたのは、そんなこだわりが生んだガンアクションのひとつ。メイヤーがモンスターと遭遇した瞬間、ハンドガンをホルスターから抜き出す様が、滑らかに描かれている。

頭上に敵を発見したメイヤーが、すぐさまホルスターから銃を取り出す。

抜き出したハンドガンを両手で構えて、モンスターに狙いを定めるメイヤー。

サブマシンガン STYER TMP

ビッグテーブル内には、海底という特殊な閉鎖空間での緊急時に備えた武器庫が存在する。サブマシンガンは、そこに保管されている軽機関銃。ショットガンと同様、広範囲の攻撃が可能だが命中率が低く、おまけに空気の消費量も多い。また、連射する性質上弾切れが早く、戦闘中は新たなマガジンを早急に装填する必要が出てくる。とにかく多用には向かない武器だ。

モンスターとの接近戦で、残弾の許す限り銃弾を浴びせるメイヤー。薬莢が次々と放出される。

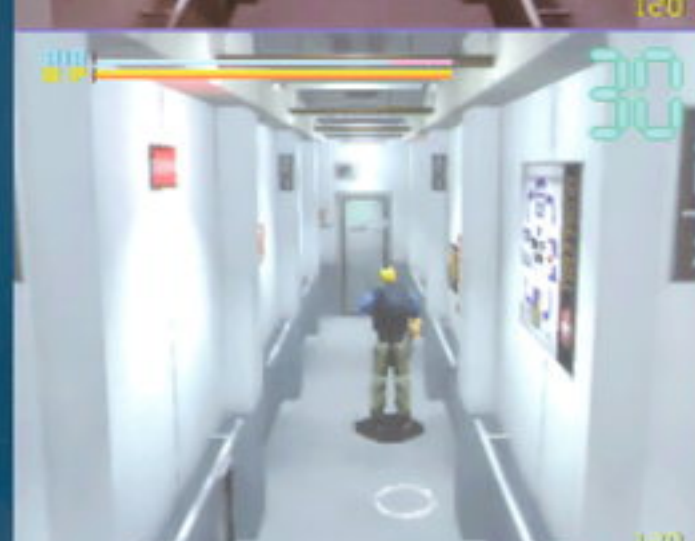
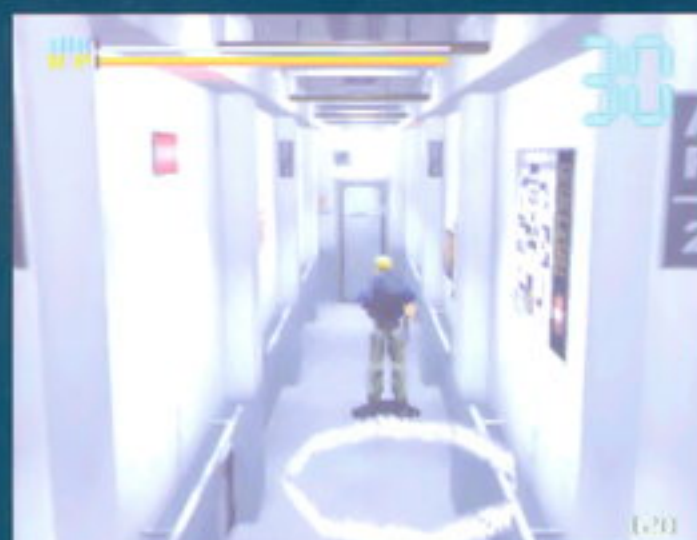
エアグレネード GRENADE A-97

対寄生生命体専用といってもいいのが、このエアグレネード。圧縮空気を容器に詰めた手榴弾で、ピンを抜いてモンスターなどに直接投げつけることで炸裂する。炸裂すると、酸欠状態の部屋の空気を一時的に補充できるので、酸素への耐性が著しく低いモンスターたちを弱らせるには、うってつけの武器となる。実戦的な使用方法としては、まずエアグレネードでモンスターの行動を鈍らせ、そこに銃火器を用いて一気にせん滅をはかるといった、二段構えの戦闘が考えられる。

レギュレーターで酸欠防止

酸素はレギュレーターを使うことによって、機械的に補充することができる。しかし、このアイテムは決して万能ではなく、一定時間の使用でエア切れとなる。よって、使用する状況はかなり限られるようだ。それにしても、このようなものがあるということは、常に酸欠になる危険があるということになるのだが……。

エアグレネードを使用するまでは、レギュレーターで酸欠を防止することになる。

レギュレーターのエア残量が少なくなってきた。そこで、エアグレネードを通路で炸裂させて通路内の空気を補充、自らの酸素補給と同時に、モンスターの動きを鈍らせる効果もあるのだ。

レギュレーター

直接口にくわえて呼吸することで、酸素を肺に送り込むことが可能。軽量でしかも小型なので、ハンドガン以上に携帯性は高い。酸素不足の基地内だけに、さまざまな局面で活躍しそうだ。

グレネード GRENADE M-75

いたってノーマルな手榴弾。携帯性と利便性を兼ね備えた武器で、小型でありながら広範囲を攻撃することができる。投げつけると数秒おいてから爆発し、付近のモンスターを爆死させる。一度に複数のモンスターを倒すにはかなり有効な武器だが、果たして何個まで携帯できるのかが気になるところだ。グレネードには手投げタイプのほかに、グレネードランチャーという、手榴弾を装填して発射し、飛距離を伸ばすタイプの武器もあるが、登場するかどうかは今のところ不明である。

消火用グレネードも存在？

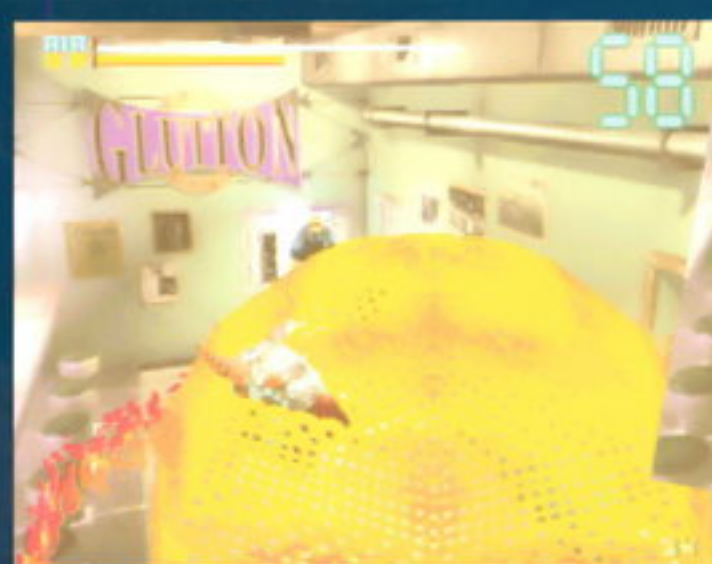
グレネードには、空気補充用と炸裂破壊用があることを説明してきたが、ここで以前紹介した記事を思い出してほしい。そう、消火弾だ。これは、潜水艦内の火災を消火するときにメイヤーが投下したもの。これを含めば、グレネードは判明しているだけで3種類あることになる。

口でピンを抜くメイヤー。行く手をさえぎる大火災を、ERSメンバーらしい迅速な判断で、見事に消火する。

部屋で追いつめられたような状態から脱するために、携帯していたグレネードをモンスターの足元に投下するメイヤー。グレネードは地面に落ちると、数秒おいて大爆発。強じんなモンスターを一気に吹き飛ばす。

こだわりのガンアクション②

ここでは弾切れを起こしたときにメイヤーが取る、マガジンチェンジのアクションをお見せしよう。前述のとおり、このゲームには残弾数があるので、弾を撃ち尽くした時には、新たに弾を銃に装填しなければならない。その際に見られるのがこのアクションだ。

モンスターとの接近戦で弾切れとなった銃のマガジンをリリースし、すぐさま新しいマガジンに交換するメイヤー。写真は、サブマシンガンのものだが、使用武器によっては、マガジンチェンジに違いが出てくるはずだ。

その他の装備品

ここまで解説してきた武器の他に、まだまだたくさんのアイテムを携帯、または使用できる。まず、特殊な矢を発射できるKPGL 9。これは、実際には存在しないオリジナルの武器だ。火薬を使用しないため、水中での戦闘で使用することになる。そして、鉄製のものを焼き切るときに使用するトーチ。これは、ケン・フジヤマから入手できるアイテムで、先に進むために必要となる。

イベントなどで遭遇した人物からは、武器だけでなくゲームの進行に欠かせない重要アイテムの入手も可能。

トーチを使用する場面は、ムービーで見ることができる。

KPG L9

モンスターは水中での行動も得意としている。万が一、水中でモンスターと出くわした時は、上の武器で迎え撃つことになるだろう。

第1章に盛り込まれた隠された「試み」とは？

「B／M」の第１章は、ご主人様とのイベントを通じてプレイヤーにモチベーションを高めてもらうために、ゲーム的でもあり、物語的でもある仕掛けが盛り込まれている。いつも

Courreges

傍らにいるご主人様。ちょっと性格が跳んでいたり口が悪かったりする人もいるのだけど、言葉の端々に主人公への思いが隠されていたり……心の琴線に触れます。

地道にリハビリをするか思い切って能力向上に挑むか

地道にプレイ

掃除

リハビリ

無難にリハビリに努めるのもいい。ヒロインが一喜一憂する様を見るのも楽しいものだ。

【ミシェット】
おっ・・・おいしい！！

ゲームに挑戦

TIME UP!

ミニゲーム

成功するか否かはプレイヤーしだいだが、通常のリハビリより高い能力上昇を望める。

料理

BLACK/MATRIX

ブラック／マトリクス

特報 SPECIAL REPORT

完成度95%

● NECインターチャネル
●8月27日発売予定●6,800円
● シミュレーションRPG
●1人プレイのみ

気になる発売日も8月27日に決定した「ブラック／マトリクス」。サンプルROMのほうからも、おおむね完成が近づいてきている様子がうかがえてホッとひと安心というところ。今回は、すでに完成した第1章から紹介していくぞ！

クレージュ COUREGGE

12ヵ月をどう過ごすかで感情移入の度合も変化

第１章は12ヵ月という限られた期間の中で進行する。リハビリなどの行動が行えるので、いろいろと試すといい。そうそう、イベントシーンはすべて音声が入ることになった。物語に思わずのめり込んでしまうぞ。

ミシェット MICHETTE

くさいセリフだな、などと思っていたセリフも、実際に口にされるとかなりグッときます。さらに、顔面から火を吹きそうになります。

◆世界観にのめり込む

「ブラック／マトリクス」の物語にのめり込みたいなら、2つある書棚にささっている本を手にとってみるといい。その昔に繰り広げられた神と悪魔の戦いに始まり、現在の世界の様子やこの世界を統一する教えによって定められた7つの大罪についてと、書物の内容は多岐にわたる。十数冊の書物があり、すんなりと作品世界に入っていくための大きな手助けとなってくれることは間違いない。とくに、7つの大罪についての書物は必見だ。この世界の定義を得るとともに、ヒロインの当惑した様子が見られるだろう。そして、ヒロインが当惑する理由もわかるはずだ。

書物を読破しようとすると、それだけで12ヵ月のほとんどは過ぎ去ってしまう。しかし、これからの物語を楽しむためにも一度は読破したい。

～「愛」こそが人間を堕落させるもっとも罪深いものである～

プラハ PRAGUE

◆あくまでゲーム的に攻める

物語や世界よりも、本作のゲーム部分を楽しみたいならば、第2 章以降の戦いに備えて、リハビリやミニゲームで能力上昇に努めるのがいいだろう。リハビリで得た能力は、第２章以降の展開に有利に働くはず。こちらも、本作の楽しみ方のひとつだ。

「睡眠」を選べば、ご主人様との甘酸っぱいひとときを過ごせるが……能力上昇は見込めないかも。

◆まき割り◆

ゆっくりと斧を振り上げる主人公。ボタン連打で振り上げ速度をスピードアップさせて……。

斧が振りあがったところでタイミングよくボタンを押す！全部の木材を薪にできればたいしたもの。

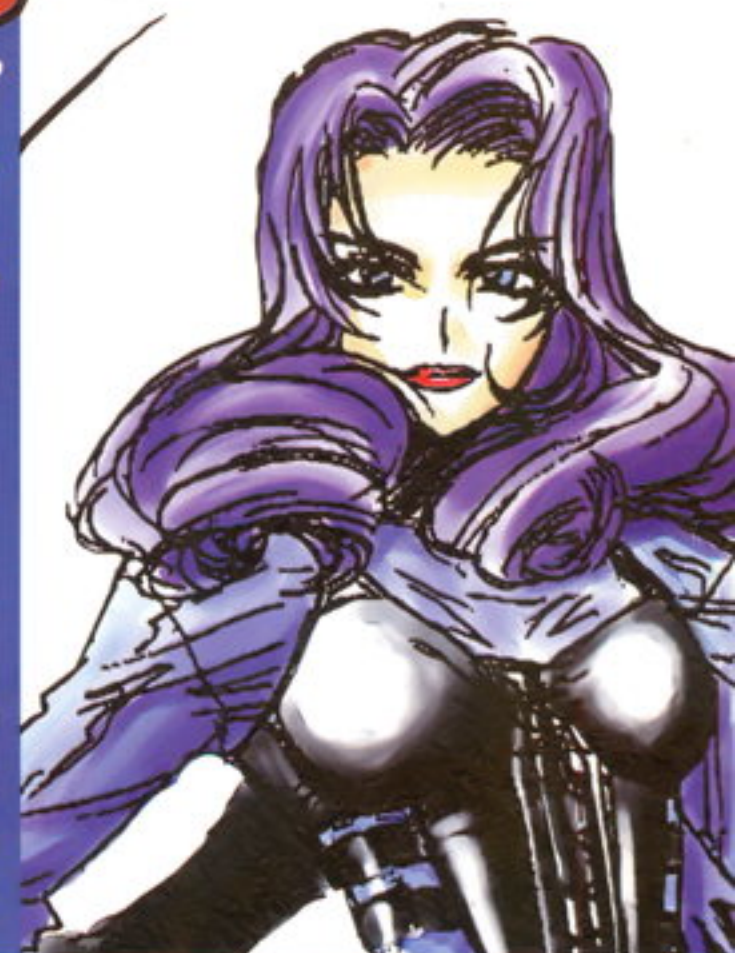
◆ねずみさがし◆

こちらは集中力が試される。画面を動き回るネズミの合計を当てるのだが、数が多い！

◆もぐらたたき◆

読んで字のごとく。6つの穴に6つのボタンが対応するわけで、これがなかなか楽しい。

◆釣り◆

知的なゲームと思いきや、タイミングとボタン連打力が決め手。大物を揚げるのは難しい。

プリカ PLICA

ゲームシステムの最終形態はこうなる

戦闘の流れを再確認してみよう。各章はイベントシーン→戦闘シーンの流れを数回繰り返すが、その中でアイテムの操作や経験値の配分などを行っていく。右にその流れを示したので目を通してほしい。戦闘のフィーチャーも確認のこと。

物語の展開により、さまざまな状況の戦闘が行われる。

戦闘での味つけ

ピリポ PIRIPO

戦闘シーンも、同形態を取るこれまでの作品よりも、よりシミュレーション色が強くなっている。白兵戦のルールだけに限ってもそれは明らか。どうやら、手応え満点の奥深いプレイが楽しめそうだ。

◆攻撃・武器タイプ◆

武器タイプはそのキャラクターが装備可能な武器を、攻撃タイプはその武器の射程、攻撃範囲を決定する。同じ武器ばかりを使っていては苦戦する状況も生まれることだろう。

◆ZOC(不可侵領域)◆

ふたり以上のキャラクターにより、入り込んだ敵の移動力を0にする領域を作り出す。難しく考える必要はなく、ふたり掛かりで手を伸ばして相手の通行を防ぐ、程度の考え方でいい。

戦闘の基本は白兵戦だ!!

レブロブス REVLLOVAUS

……というのも、一癖も二癖もある魔法の存在によるところが大きい。B/Mの魔法は単純に強力というものがなく、時刻など使用者をとりまく状況に左右されるものが多い。そのために、魔法を効果的に使うための土壌を白兵戦で切り開く必要があるのだ。

移動

戦場の時間が進行する行為。キャラクターによって、高低差のある地形ではより移動力を必要とするなどの事態が発生する。時刻を調節するのに有効だろう。

攻撃

こちらも、時間経過をともなう行為。装備する武器により攻撃範囲が異なる。武器を使うもののみをさし、魔法や召喚魔法は攻撃には含まない。

防衛型

敵のキャラクターンに白兵戦を仕掛けられたときの対処方法。防御、回避、反撃の3つがある。状況に応じて使い分けるのが正しい使用方法だろう。

ゲーム進行の基本チャート

イベントシーン 物語のストーリーを追う

基本的に、章の初めはイベントシーンから始まる。イベントの流れから戦闘シーンになだれ込む、というパターンがほとんどだ。舞台が街ならば、情報の入手やアイテムの売買も行える。

アイテム操作 アイテムの覚醒など

アイテムに血を与えて隠された能力を覚醒させる「儀式」が行える。ものによっては、覚醒したはいいが弱体化した、などということも起こり得るので注意。

メンバーセレクト 戦闘メンバーの人選を行う

アイテム操作が終わったら、いよいよ戦闘開始…の前に、戦闘に参加するメンバーを決定する。物語の流れによっては、特定のメンバーが強制的に参加する。

戦闘シーン 数々の死闘に立ち向かう

今度こそ、いよいよ戦闘開始。メンバーセレクト時には同時に血＝ブラッディ・ポイントの配分も行われ、配分した量だけ魔法を使うことができる。普段は白兵戦が戦いの基本となるはず。

第参章 戦闘其の四 「愛人輪舞」 勝利条件 ユダの撃退

EXP配分 戦闘メンバーをレベルアップ

戦闘に参加した仲間のレベルアップを行う。レベルアップしたキャラクターはステータスを任意に上昇させられる。ひとりを重点的に強化することも可能だ。

B/M（ブラック／マトリクス）の魔法はココが新しい!!!

これまでにも魔法に関してさまざまな情報を伝えてきたが、今回は「魔法バイオリズム時計」について見ていこう。戦場シーンでは移動や攻撃といったコマンドを実行するごとに時間が経過していく。魔法を使うときは時刻に留意すること。補助魔法においても時刻の要素は重要だ。例えば敵を石化させてから無駄なコマンドを実行していると、石化の効果が解ける、という具合だ。

トドメとばかりに放った魔法が、何のダメージも与えない、なんてポカも起こり得る。

魔法に関する興味深いシステム

時刻に影響される、とひとことで言えば簡単だが、そのひとことの中にもプレイを面白くする要素が隠されている。上に挙げた例のように、補助魔法をかけたはいいが敵のターンに魔法の効果が切れてしまった、という事態を防ぐためには味方キャラクターが行動する順番を頭に入れておかなければならない。あらかじめ移動をすませ魔法は最後に唱える、などの工夫が必要だ。

ヨハネ JOHN

ルピルピ LUPI-LUPI

◆時間経過

時刻には炎、水、雷、光、闇の5つの属性があり、属性玉と呼ばれるもので表示される。これは、その属性の魔法効果を倍増させるものでは「ない」。

◆魔法効果

炎の1時は魔法効果を2倍にするが、炎の18時には魔法が使い物にならない──など、時刻には効果が設定されている。ここでいう炎については下を参照。

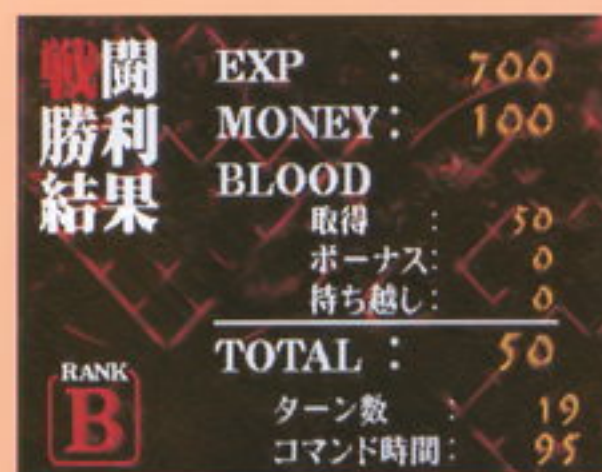
◆属性玉

キャラクターが魔法を唱えると、時刻の属性は、その魔法と同じものになる。炎の1時に水の魔法を唱えれば、時間は水の2時となる。実はこの点が最重要！

バイオリズムについては、ゲーム中に謎を解くヒントが隠されている。ヨハネ他、神官と呼ばれる魔法使いの言動に耳を傾けてみよう。

忘れてはならないブラッディ・ポイント

今回最後のおさらいは、ブラッディ・ポイントについてだ。ブラッディ・ポイントはその名が示す通り、血液の量を表すポイントだが、魔法の使用に始まり、アイテムの覚醒や召喚魔法の行使などと、本作とは切っても切れない関係にある。さて、問題の血液はどうやって入手するのかというと、これがまた実に簡単。敵の息の根を止め、その死体を切り刻めば入手できるのだ。非常に残酷な行為だが、ブラッディ・ポイントがなければ何をするにもお話にならない。ちなみに、物質的なものだから持ち運びやキャラクター間の受け渡しが可能。限りがある血液資源をどう使うかにも、楽しく頭を使わされそうだ。

ルカ RUCHA

ブラッディ・ポイントは戦闘前に配分する。

◆ブラッディポイント入手の流れ◆

攻撃 → 撃破 → 採取

死体を切り刻まなければ、血液は採取できない。あくまで取らないというのも面白いが。

必見 初回出荷分は限定予約生産

上に書いたとおり、「ブラック／マトリクス」は予約生産という形態がとられる。先日ドリームキャストが発表され、夏以降はサターンのソフトが手に入れにくくなる可能性がある。本タイトルはデータステーションのページを参照してもらってもわかるとおりみんなの期待も高く、通常に販売したのでは供給が需要を下まわる可能性もあるのだ。欲しい人が確実に手に入れられるためのNECインターチャネルの配慮、これが今回の予約販売の真意なのだ。欲しい人は今から予約しておいたほうがいい。なお、通信販売などはしない。

ついに発売まで1カ月を切った本作。今回は、サターン版独自の要素を詳しく紹介していこう。アニメスタッフへのインタビューにも注目!!

特報 SPECIAL REPORT

銀の銃、光放ちし時

レイディアント
シルバーガン

RADIANT SILVERGUN

●トレジャー●シューティング●7月23日発売予定●5,800円●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

CHECK POINT 1 随所にデモシーンを追加!

西暦2150年、発掘された謎の物体によって滅ぼされた地球。生き残ったのは、衛星軌道上にいた4人と1台、TETRAクルーのみだった――重厚な設定がありながら、アーケード版では直接に語られることのなかったストーリー。だが、サターン版では、ステージ開始時やボス戦突入前などでキャラ同士の会話が取り交わされ、物語の展開をも楽しめるのだ。すべての謎はサターン版で明らかにされる!!

フェイスウィンドウと共に、声優による音声メッセージが流れる。

CHECK POINT 2 リスタート機能でパワーアップを引き継げる！

点数を稼ぐことが攻略に繋がる本作。そのためアーケード版では、先に進むためにはかなりのテクニックが必要とされ、初心者には敬遠されがちだった。だが、サターン版ではそんな心配は無用。一旦ゲームオーバーになっても、そこまでのショットレベルをセーブし、次回に持ち越せる"リスタート機能"が用意されているのだ。

これがショットレベル。点数と連動して上昇していく。

始めからパワーアップ状態!!

パワーアップした状態でゲームを始めることができる。何度も繰り返せば、レベル99も夢じゃない!!

ゲームオーバー！

残機が尽きゲームオーバー。これまでの苦労も水の泡と思いきやサターン版では……。

データをセーブ

パワーアップしたショットレベルをセーブすることができる。セーブは3つまで可能。

データを選択すると……

タイトル画面からセーブしたファイルを選んでゲームスタート。すると……!!

CHECK POINT 3 豊富なオプション項目で遊びやすく！

コンシューマ移植ということで注目されるオプション項目。昨今の(特にシューティング)ゲームには緻密なオプション設定は欠くことのできない要素。もちろん本作でも、その点に抜かりはない。具体的な内容は、各項目の説明を見てもらえばわかるが、隙の見られない充実の内容となっている。隠しオプションの存在も気になるトコロだが……!?

初期画面では(モードごとの)総プレイ時間や回数をチェックできる。

フェイスウィンドウオフ状態。チト寂しいか。

GAME CONFIG

ここでは計7つの設定を変更できる。具体的には、①サターン/アーケードモードの切り替え（後述)、②難易度を調節するゲームレベル、③自機のストック数の変更（1～10機)、④自機が1upする点数を決めるエクステンドタイプ、⑤デモ画面でキャラの顔が表示される「フェイスウィンドウ」オン/オフ、⑥サウンドのステレオ/モノラルの切り替え、⑦多段階に調節できるBGM音量と、多岐にわたっている。

KEY CONFIG

各ショットを、どのボタンに振り分けるかを設定する。ちなみにサターン版では、パッドでの操作を前提としているため、初期配置の状態で7つのショットは前面の6つ＋Rボタンへと振り分けられている。

SOUND TEST

全10曲のBGMや、各種効果音を聞くことができる。「蒼穹紅蓮隊」の作曲者として知られるの崎元仁氏の手による荘厳なBGMは、まさに圧巻。ゲーム中は忙しくて聞く余裕がない人も、じっくり堪能できる。

難易度設定でここまで変わる!!

選択できる難易度は「VERY EASY」、「EASY」、「NORMAL」、「HARD」、「VERY HARD」の5段階。難易度を変更しても敵の出現パターンは変化せず、耐久力や、弾数などの違いで調整される。最難と最易では下の写真程に違いが表れるのだ。

VERY EASY

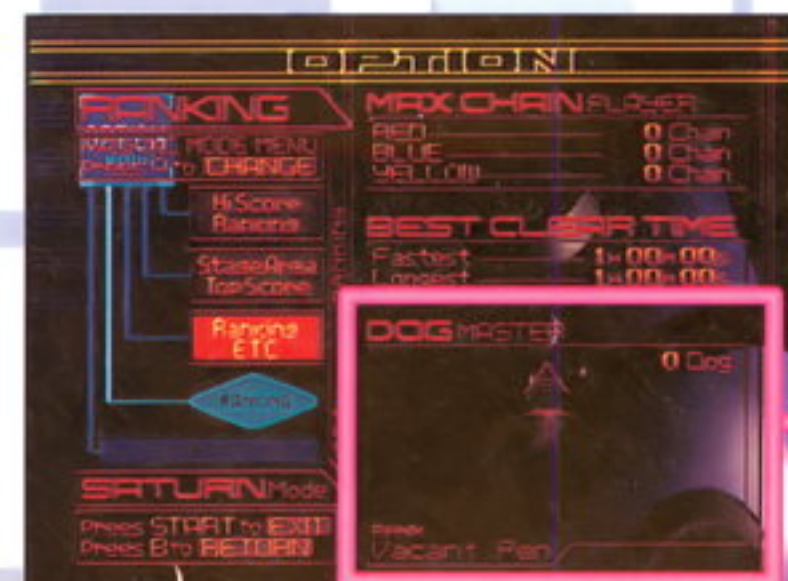
ステージ3A(最初の面)中盤の様子。画面中央の赤い敵に注目。この難易度では中心の砲台を破壊しても何も攻撃してこないが……。

VERY HARD

最も難しいこの難易度では、写真のように容赦なく弾をバラ巻いてくる。アーケード版をクリアできる人でも苦戦は必至だろう。

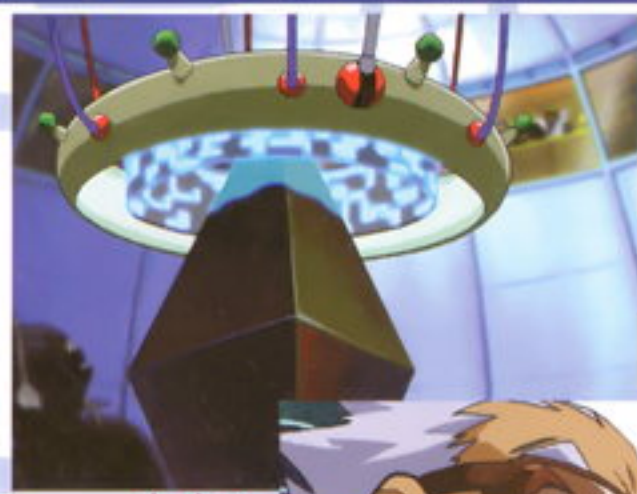
RANKING

スコアに関する各種データをチェックできる。その内容は、通常のハイスコアはもちろん、エリアごとの最高得点やマックスチェイン数、クリア時間などと実に多彩。

得点以外にも、ショットの使用率やゲームレベルなど各種情報が細かに表示される。

これは？

隠しキャラの"犬"を出現させた分だけ犬が増えていくお楽しみ機能。数によってランク（称号）も変化していく。全部集められるかな？

CHECK POINT 4 ストーリーを克明に描くアニメーションムービー

アーケード版では静止画像だったデモが、アニメーションによるムービーとなったのもサターン版の新要素だ。デジタルアニメによるハイクォリティなムービーは、オープニング、エンディング合わせて、約8分間という長さ。さらに、制作を担当したのは、気鋭のクリエイター集団"GONZO"。アニメ界の一線級で活躍するスタッフの手による映像で描かれる「R・S」の世界を堪能せよ!!

ストーリーの導入部を描くオープニングアニメ。ダイナミックな演出にも注目だ。

圧巻のデジタルアニメーション!

——アニメーションパートの制作に当たっては、細かな指示や打ち合わせがあったのでしょうか。

水島　トレジャーさんからはキャラクターのラフとセリフが書いてあるシナリオ、それにデザイン資料などを渡してもらいました。

——では、方向性というのは、こちらのスタッフで考えたわけですね。

前田　ええ。キャラクターのラフから方向性は見えていたんで。今風ではなくレトロチックな感じでいこうと。いわゆるレトロフューチャーというヤツでしょうか。でも、実は「シナリオのセリフを(演出上)あまり変えないでくれ」という指示があったんですよ。それで意地になって、一字一句変えずにどこまで映像化できるか挑戦してみた。僕はへそ曲がりなところがあるんで(笑)。普段は手がけた作品には自分の色を載せることが多いのですが、今回はそういうこともあって、設定をきっちり汲み取って描こうと思ったんですよ。あえてアニメ的なオチャラケの部分から目をそらさずに、ちゃんとやってみた作品ですね。

——では、伝えられた意図から、細部を詰めていった感じなんですね。

前田　行間を読むって言ったらおおげさなんでしょうけど、このセリフの展開はどうなんだろうとかには気を遣いました。やはり、シナリオに書いてあるセリフをそのままキャラクターに喋らせても面白くはならないわけです。シナリオに意図されている部分を汲んで描くということですね。結果として、ウケが良かったので、成功だったかなとは思います。

——ゲームの一部分であるということで意識されたことはありますか?

前田　ゲームにアニメがインサートされるわけじゃないですか。実際のゲーム画面上の絵の質とアニメの絵の質は違いますけど、絵コンテの立場から言うと、ユーザーの気持ちの流れを切らないよう演出で繋いであげることはできるんじゃないかなと思うんです。まあ、どうしてもゲームと同時進行での制作になるので、それがよくわからない状態で描かなきゃいけなかったのは辛かった(笑)。

水島　演出上は前田さんが描いたコンテのテンションの高さを、いかに落とさずにするかということが大きかったですね。やっぱり、僕らだと資料だけでは埋めきれない。

——ビデオや放映用の作品とゲームのムービーでは意識が違う……と?

前田　作品によって意識は変わるんで一概には言えませんけど、まず面白くなきゃいけないんだろうと。シューティングなんだけど背景とか、描き手の思い入れとかがあるわけですよね。そういうものをないがしろにしないように、忠実にやってみようということですね。シューティングの前後にムービーが付いてドラマ性が

SPECIAL INTERVIEW アニメーションパートスタッフ

SEIJI MIZUSHIMA 水島精二

PROFILE
演出担当。フリーランスで数々のアニメ作品を演出。秋放映の「ジェネレイターガウル」では監督も。

TAKASHI TOMIOKA 富岡隆司

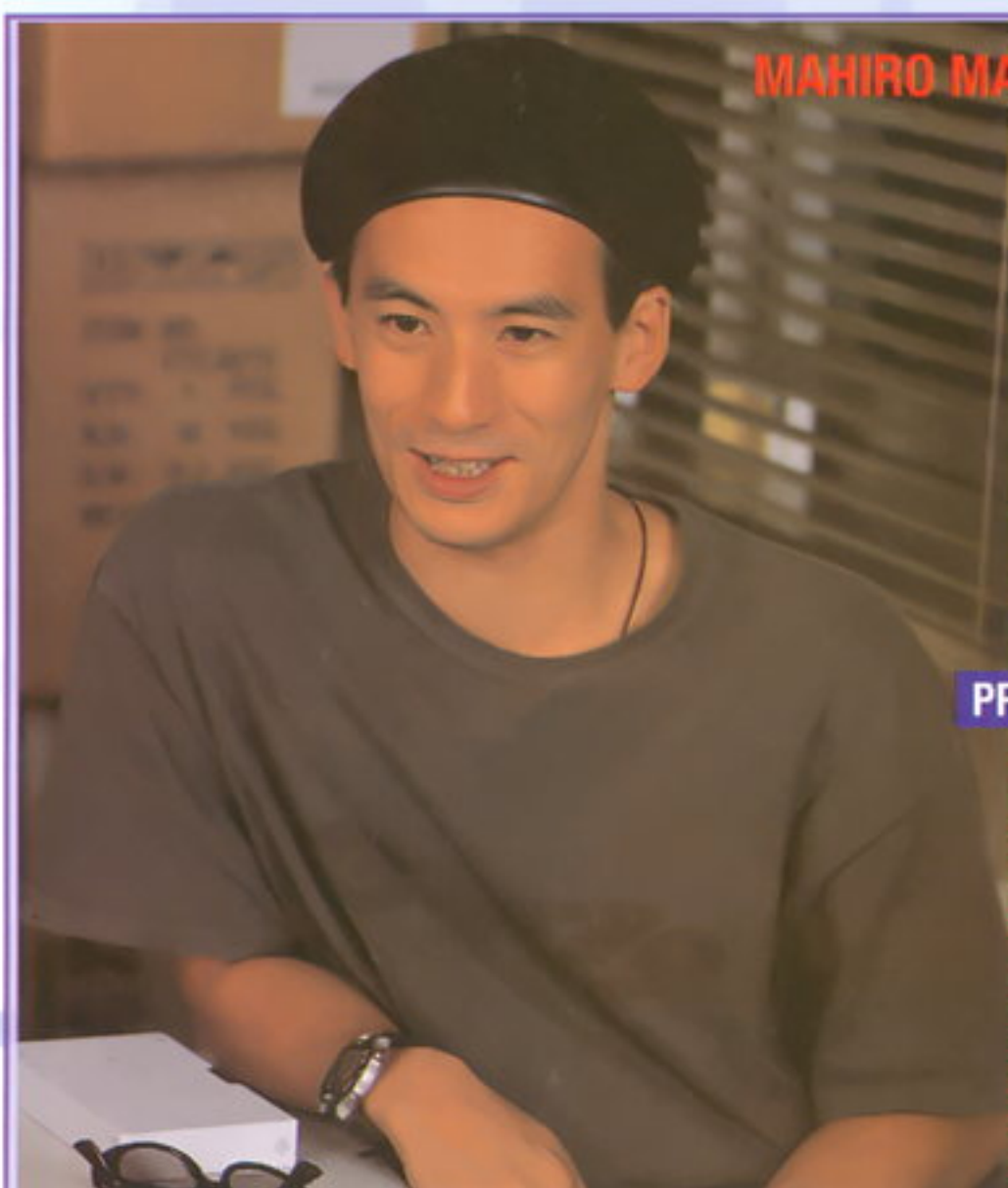
PROFILE
マジメ系担当の(?)作画監督。「名探偵コナン」などを手掛ける。アニメTOROTORO所属。

ATUSHI HASEBE 長谷部敦志

PROFILE
作画監督。「ジェネレーターガール」ではキーアニメーターとして手腕を振るう。富岡氏と同じ所属。

あるということに関しては、正直に言うとそれが面白いことなのかどうかっていうのもあったんですが、でもそれを作ろうというトレジャーさんの心意気があるならば、1＋1＝3ぐらいになるように頑張って作りましょうと。
水島　アニメーションパートをトレジャーさんというゲーム屋さんに提示した部分が強いですね。全体像はトレジャーさんのほうがわかっていて、僕らはアニメパートをどれだけ自分たちの味を出しながらできたかなという感じです。ゲームとムービーの制作が並行していたので、わからないところは聞くという姿勢でやってましたから。やるだけのことはやったとは思っています。
――実作業でのエピソードなどは。
水島　もともとトレジャーさんからきているキャラクターであるとか、前田さんのコンテがわりとああいった方向だったんで。だったら、いかにも"デジタル"というよりも、もっとマンガっぽい雰囲気の中に「実はこんなところで贅沢にデジタルを使ってます」という手法でいこうと意識しました。だから最終的にデジタルで加工はしてますけど、プロセスは普通のアニメに近いんですよ。ちょっとやりすぎたかなと思ったぐらいですから(笑)。
――具体的にはどんなところが。
水島　宇宙船の窓から見える星は3Dでやっているんですよ。一点豪華主義で(笑)。あとは、テンガイのまわりを回っている星にテクスチャーを張ってみたりとか(笑)。さりげなくやってますね。前田さんのコンテが「何かやらなきゃ」って思わせるものなので、楽しんでやれましたね。
――作画的な話をうかがいます。やはり、まずはラフからキャラ設定を起こして、という作業から？。
長谷部　いえ、起こしませんでした。カット数自体少ないですし、作画監督も2人いたものですから。スタッフがみんな身内的で、意思の疎通がはかり易かったというのもあります。
――はんさんのキャラクターデザインは描きやすかったですか？
長谷部　「ガンスターヒーローズ」や「ガーディアンヒーローズ」を遊んでいたので、はんさんの絵は以前から知っていたんですよ。ああ、あの人の絵なんだなと。
富岡　絵柄を前から知っていたうえに好きだったと言うので、だったら長谷部にキャラのディティールをまとめる部分をやってもらって、僕はもうちょっと大まかな動きとかをやろうと。それで作画監督が2人になったという経緯もあるんです。
――自分で好きな絵だとノリが違ったりするんでしょうか？
長谷部　そうですね。絵もわかりやすいし、それに前田さんの絵コンテだったというのも大きいです。
――普通のフィルムアニメと違って苦労した点はありましたか。
水島　それは苦労しましたね。フィルムアニメが秒24フレームなのに対して、秒12フレームなんで、感覚がつかみづらかったというか。最初のうちは、圧縮しやすいように2コマごとに絵が変わるように作業していったんですよ。だけど、進んでいくと原画担当が複雑なタイミングの絵を描いてきて、直せなくなったり。そういう部分ではきちっと理解してやれなかったのは残念です。今見ると反省点は多いですね。
富岡　作画側としては、これまでにやったことがないだけに、たぶん大丈夫だろうという感じで描いちゃって。考えてもしょうがないので、後半は開き直ってました(笑)。
――では、最後に見どころを。
前田　絵コンテ的には、サリーちゃんとか昔のアニメの歯切れ良さが出せたところですね。枚数を少なくしたいという苦肉の策でもあるんですけど、今思うとそれが妙に不思議な絵になっているというか。変なパースだったり、パースを無視して移動したり。キャラが画面に入るタイミングが、(サリーちゃんのワンシーンで)出しゃばってくる美子ちゃんみたいにビュッビュッと速かったりね(笑)。でもそれがテンポを生んでるような気がするんですよね。
水島　かっこよく言うと全部です。「自信作」って言ってもいいんじゃないでしょうか(笑)。

かく語りき

アニメパートを手がけた主要スタッフである、4人のクリエイターにお話を伺ってみた。ゲーム制作スタッフに勝るとも劣らない、熱い意気込みを感じ取ってほしい。

MAHIRO MAEDA
前田 真宏

PROFILE
絵コンテ担当。「ガメラ」のモンスターデザインや、布袋寅泰のアルバムのイラストなど多彩な活動。

"GONZO(ゴンゾ)"ってこんな会社

ゲームの企画、開発をはじめ、デジタルアニメやCG映像の制作、さらにはキャラ・メカデザインなどなどなど。映像に関するあらゆる部分にクリエイティブな手腕を振るう――。それがGONZOだ。これまでサターンで手がけた作品だけでも「LUNAR」シリーズや「超時空要塞マクロス―愛・おぼえていますか―」、そして「シルエットミラージュ」のアニメパートがあり、その実力はサターンユーザーならすでに知るところ。今後の活動としては、制作を担当するOVA作品「青の6号」に注目が集まる。

G O N Z O

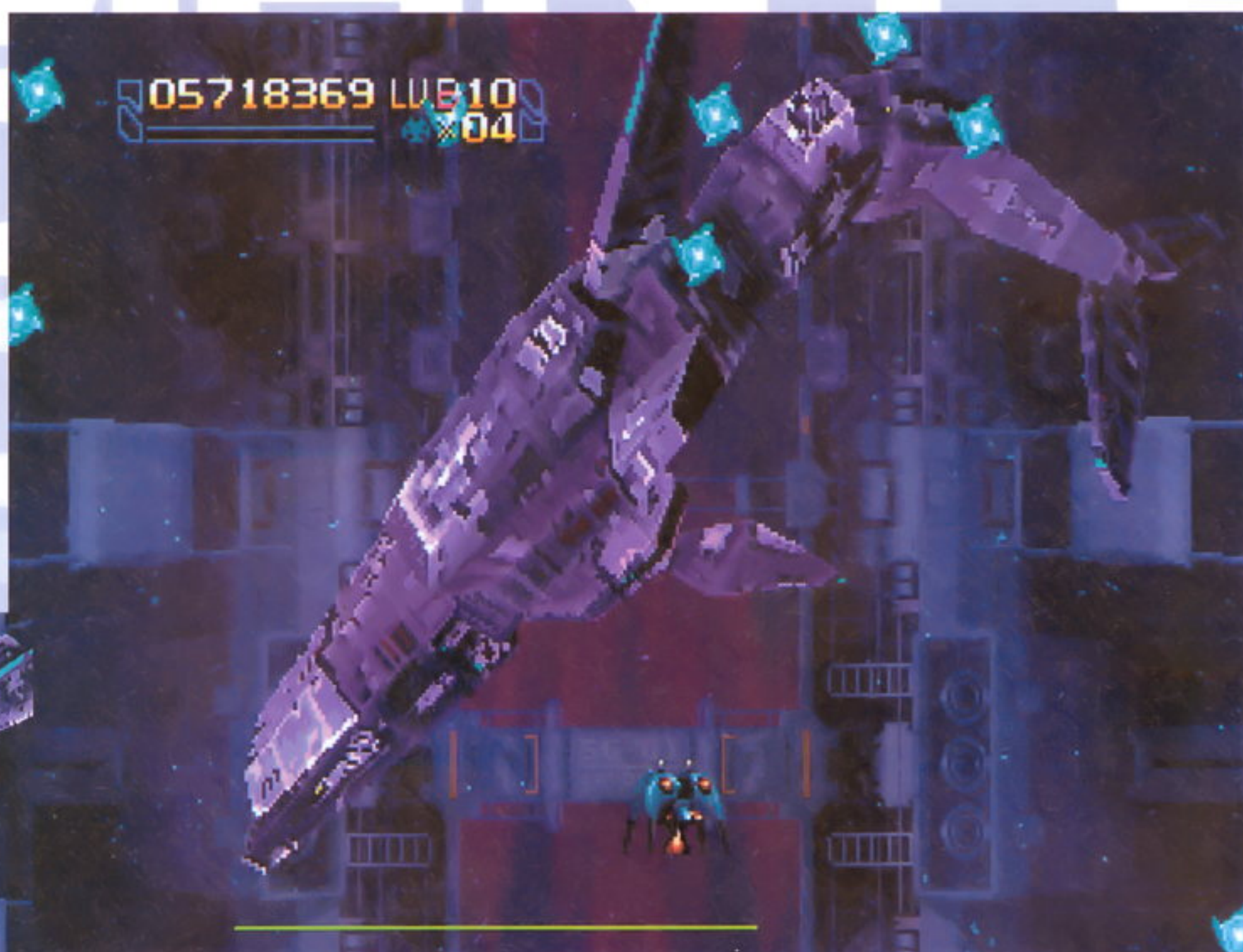
最新作「青の6号」。監督の前田氏をはじめ、一流クリエイターが結集して制作中の注目作だ。

※「青の6号」はバンダイビジュアルより発売予定。

CHECK POINT 5 初めて遭遇する屈強なる敵、そして……

サターン版「レイディアントシルバーガン」最大の新要素ともいえるのが、ステージエリアの追加だ。これに伴い、数体の新ボスが我々の目の前に姿を現すことになる。中でもステージ6に関しては、今回紹介している「VARAS」を含めた、3体のボスが新たに追加され、ゲームをよりエキサイティングなものとしている。さらに、バックに流れるサウンドまでが、新曲という豪華さ(言うまでもないが、崎元氏作曲によるものだ)。これらサターン版でしか味わうことのできない衝撃の数々。サターンユーザーは震えて待て!!

BGMも追加された!

ここまでに登場したボスとは違い、生物を模しているという点が気になるが……!?

STAGE5 NEW BOSS#1 VARAS

迫り来る巨大な顎

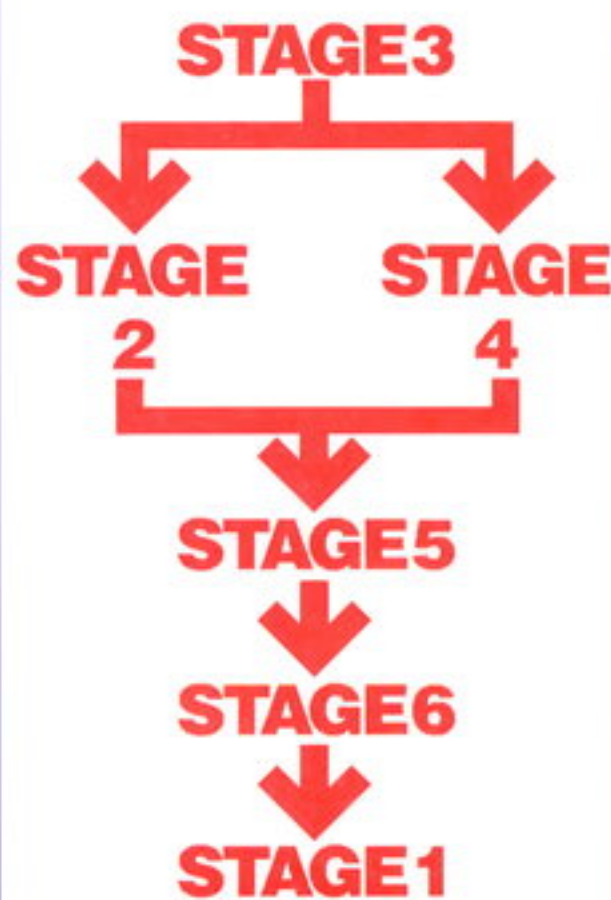
鮫を思わせる姿が特徴的なステージ6第1のボス。それがこの「VARAS」だ。画面のほとんどを埋め尽くすほどの巨体を持ちながら、その動きは俊敏。所狭しと動き回り、ボンヤリしていると接触して潰されることになる。さらに恐ろしいのは、手加減を知らないその攻撃手段。自機を包囲するような大量の弾や縦横無尽に放たれる雷撃、そしてハイパーソードまでをも使ってくる。その過激さに耐えられるか!?

コンシューマ版はステージ構成が異なる

サターン版「レイディアントシルバーガン」には、「アーケード」と「サターン」の2つのモードが用意され、それぞれの内容は若干異なる。

まず「アーケードモード」だが、これはアーケード版とまったく同じ内容。最初にプレイするステージ3の後には分岐の選択があり、全5ステージの面構成となっている。

対してもう一方の「サターンモード」は、新ステージ、新ボスの追加に加え、6つあるすべてのステージをプレイする面構成となっている。それに伴い、ショットのレベルアップするタイミングなどのバランスも見直され調整されている。また、ナレーションやデモの追加により、各ステージエリアで表示される日付と時刻が意味を帯び、ストーリーが完全に解明されることになるのだ。

アーケード版では不鮮明だった日付と時刻の意味も、サターンモードで明らかに!!

アーケードモード

STAGE3 → STAGE2 / STAGE4 → STAGE5 → STAGE6 → STAGE1

サターンモード

STAGE3 → STAGE2 → STAGE4 → STAGE5 → STAGE6 → STAGE1

特報 SPECIAL REPORT

私たちとH(ホット)なコミュニケーションしませんか?

「よびかけ君」という新しい試みを有したこのソフト。発表から徐々に人気が高まってきて、「よびかけ君」の募集にも大きな反響があった。今回は女の子との接し方(バーチャコールの使い方)や、新着のイベント画面を紹介しよう。「よびかけ君」の中間報告もあるぞ。

- ●キッド
- ●今秋発売予定
- ●価格未定
- ●シミュレーションアドベンチャー
- ●シャトルマウス/マルチコントローラー対応
- ●初回限定版:2枚組
- ●18歳以上推奨

女の子との会話を楽しむコミュニケーションゲームである本作は、10人の女の子とVHGを使用しアクセスする「バーチャコール」を通じて仲良くなり、果ては恋愛へと進展させていくことが目的。パソコン版「バーチャコール3」をベースにした作品だが、登場キャラクターは「バーチャコール3」からの7人+「バーチャコール2」からの3人という、オリジナルなものになっている。

バーチャコール Virtuacall S

バーチャコールを詳しくご案内します by ウィンディ

バーチャコールへのアクセス
↓
登録／照会
↓
パーティラインに接続
↓
ツーショット
↓
電話番号を聞く
or
次の約束をする
↓
アクセス終了
↓
女の子に電話する → デート
↓
次の行動

ツーショットまでの流れ

Lock On

まずは、パーティラインで3人の女の子との会話を楽しむ。

お目当ての女の子を中心に会話するために、「ロックオン」する。

会話運びで主人公に好意を持ってくれれば、「ツーショット」できる。

VHG（Virtual Head Gear）
電話機が進化したもので、視覚・聴覚・触覚・味覚・嗅覚の五感が、コンピュータ制御により体感できる。

彼女とプリシアは、バーチャコールの案内人として作成されたプログラム人格である。成長する人工知能である彼女たちは、人間の持つ“感情”を理解できる。主人公との“恋愛”も成立したりするのだろうか……。

VCオペレーター
開発コード：XV-OP02
ウィンディ

ここでは私、VCオペレータを務めさせていただいています「ウィンディ」が、バーチャコールについてご説明しますね。まず、VHGでバーチャコールにアクセスしてください。私があなたの会員登録や照会を行い、そのあとパーティラインに接続します。女の子3人の部屋（パーティ）がいくつかありますので、その中から気に入った女の子のいる部屋を指定してください。その部屋に回線をおつなぎします。その後は、ロックオン・システムをうまく使い、自由に女の子たちとの会話を楽しんでください。お話ししている途中で、あなたに気のある女の子を私が見つけたら、その子のとツーショット回線を開いてあげます。そこでは女の子と２人っきりなので、思う存分自分をアピールしてくださいね。相手の電話番号を聞いたり、次に会う約束などをしておくといいでしょう。

オンナゴコロをつかむために……

アクティブ・レスポンス・システム

電脳仮想空間であるバーチャコール内において、相手の感情を知るための手段となるのが、「アクティブ・レスポンス・システム」による表情の変化である。女の子は、主人公や他の女の子の言葉で一喜一憂するし、言葉には出さなくても、表情で感情を語ることが多々ある。そんな彼女たちの気持ちの変化を素早く見抜き、的確な会話の選択をしていくことが重要になってくる。しかし、表情の変化には、感情を表すものと機嫌を表すものの2つがあるので、会話を進める際はそれら２種類の表情の違いを見極める必要もあるのだ。

ロックオンシステムの有効利用

パーティラインで会話をしていると、女の子から質問されたり、逆にこちらから質問、あるいは話題を振るために３択をせまられることがある。その際に、画面上に「Lock On System Stand By」という文字が表示され、どの女の子を中心に話を進めていくかを決めることができる。もちろん、ロックオンしなくてもいいが、お目当ての女の子の好感度を上げるためにも、ロックオンして話題を振っていくことをお勧めしたい。やはり、自分に語りかけてくれていると感じれば、自然と女の子の印象も好印象になってくるのだから。

届いたばかりのイベント画面を大公開しちゃいます

女の子の機嫌をとり、うまく電話番号を聞き出せたらしめたもの。頻繁に電話をかけてバーチャコールではできない会話を楽しもう。女の子もパーティラインの時とは違って、もっとオープンになってくれるはずだ。しかし、なかなか女の子の電話番号が聞き出せず、逆にこちらの番号を教えて彼女からの連絡待ち、という状況になることもある。電話の目的はただ1つ、デートに誘うこと。そして、最後にはエッチな関係にまで……。女の子の好きなデートスポットに連れていき、相手を気遣う選択を心掛けよう。

Pick Up! Date Spot —デートスポット—

メガロドーム
コンサートや展示会など、さまざまなイベントが催される多目的イベント会場。

Pia☆キャロット
カワイイ制服で超人気のファミレス。夏のシーズンメニュー「ふろすて」が評判。

コンプリートスクェア
百貨店にアミューズメントスポット、レストラン街と、ビルの中で何でも揃う夢の空間。

ワンダーポリス
夢の電脳遊戯空間。人気ナンバー1のアトラクションはバーチャルシューティング。

マリンウェーブ
全天候型巨大プール。夏の晴れた日などは、ドームを開けて自然光の下で泳ぎを堪能。

公園
浮島海岸を望む風光明媚な臨海公園。周辺には、マリンレジャー施設などがある。

光海ちゃんの出張手料理

電話で話をしてたら料理の話題になって、光海ちゃんが家に料理を作りにきてくれることになった。失敗しながらも一生懸命に料理する彼女がカワイイ。

まどかちゃんからの「大好き」

主人公の気持ちを試したりする、いたずらっ気のあるまどかちゃん。デートの別れ際の車の窓に「大好き」の書き文字。彼女の気持ちがはっきり伝わってくる……。でも、こっちから見たら逆さなんですけど。ま、いいか。

陽の落ちた砂浜で琴乃ちゃんと……

あまり自由に外出したことのない琴乃ちゃんが、思い切って主人公とのデートに応じてくれた。帰り道でエンストした車をよそに、彼女と浜辺で、静かなひとときを過す。

美弥子さんと♥♥♥……

主人公よりも年上の美弥子さんは、実は結構カワイイところがあって、なんだか年下みたい。今日のデートの最後はエッチまでしちゃったけど、こうしてみると年上だなんて信じられないよね。

スイートボイス よびかけ君 中間集計速報

前回告知した、自分の名前を声優さんに呼んでもらえる「スイートボイス よびかけ君」。300名の定員に6000通以上の応募があり、大反響を呼んでいる。ここでは、採用が有力な、いくつかの名前を紹介する。要望が多い順に採用されるので、やはり珍しい名前の採用は望みが薄そうだ。声のパターンは数種類（喜、怒、哀、楽、お色気etc）用意され、さらに、ニックネームを50人分収録予定。採用されなかった人も、これなら使えるかも（“ひろちゃん”なら、“ひろ○○”の人が当てはまるし）。残念ながら、ニックネームはキッドさんの独断と偏見で決定されるのだ。

今のところ 収録確率の高いお名前

あつし	ひろし
かずのり	ひろゆき
けんいち	まさひろ
だいすけ	ゆうき
たかし	ゆうすけ
たつや	よしひろ

応募ハガキの中からイラストを紹介。「よびかけ君」への名前の採用とは無関係だけど。あしからず。

サタマガ係で送られてきたハガキから、抽選で20名にグッズのプレゼントもある予定だ。

デジタルモンスター バージョン Ver.S
DIGITALMONSTER

特報 SPECIAL REPORT

デジモンテイマーズ

●バンダイ●9月発売予定●価格未定
●育成シミュレーション●1Pプレイのみ●全年齢推奨

キーチェーンから、サターンの内部に仮説された空間にその住処を移したデジタルモンスターたち。しかしそこには、デジモンを狙うハッカーたちの黒い影が……。今回はそんなハッカーたちの詳細と、Ver.Sの新要素、アルバムモードに迫る！

1234　DIGI MON CARD
Ver.1 -No.12 第V世代
メタルグレイモン

プレイヤーにバトルを挑んでくるハッカーたち

BATTLE

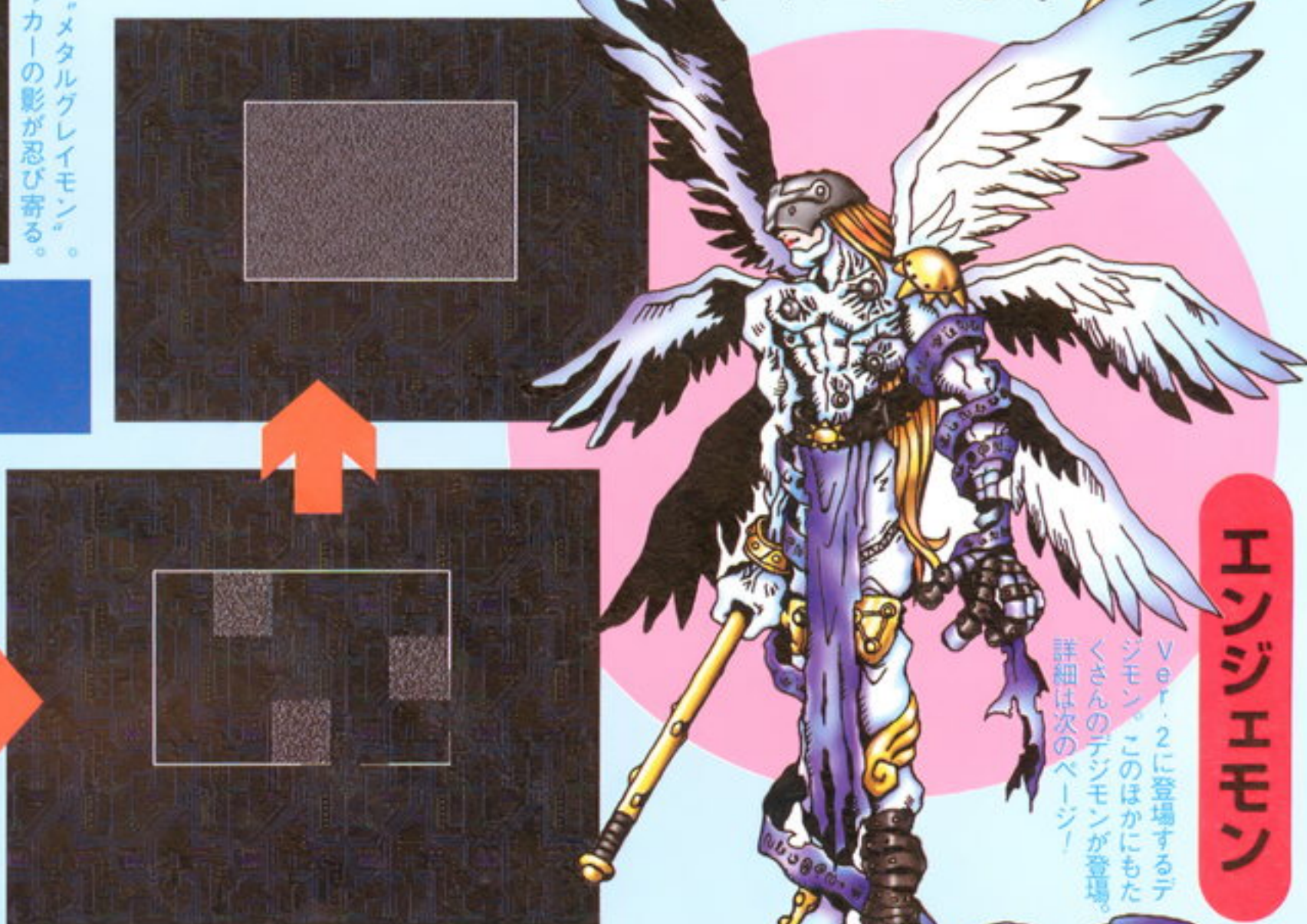
プレイヤーが実際にデジモンを育てる舞台となるサターン内部のネット空間。そこにはプレイヤーのデジモンを狙うハッカーが存在する。そして彼らに遭ったが最後、強制的にバトルを挑まれてしまうのだ。このバトルは、勝てばアイテムや賞金をもらうことができるが、負けた場合これまでためていたお金が奪われてしまう。そのほかにネット上では「デジモンバトル」が開催されており、自分の育てたデジモンを参加させることが可能だ。入賞すればファイトマネーが手に入るほか、デジモンバトルの勝利の証であるデジモンメダルを手にすることができる。

AM04:07　3000D

プレイヤーが苦労して育て上げた完全体の"メタルグレイモン"。しかし、そのメタルグレイモンを狙って、ハッカーの影が忍び寄る。

AM04:24　11000D　システムエラー

突然エラーを起こすコンピュータ。そして砂嵐が中央に集まってきた。ここで、いよいよハッカーの登場！ プレイヤーにデジモンバトルを挑んでくる。腕の見せどころだ！

エンジェモン

Ver.2に登場するデジモン。このほかにもたくさんのデジモンが登場。詳細は次のページ！

デジモンテイマーのにっくきライバルを倒せ！

デジモンを育てている途中で、突然プレイヤーにデジモンバトルを挑んでくるハッカーたち。彼らの真の目的は、デジモンを利用したネットワーク社会の制覇だ。彼らとのバトルに勝利すると、デジモン育成のための貴重なアイテムやお金が手に入るので、ハッカーとのバトルにはぜひとも勝っておきたい。

ハッカーたちが使用するデジモンはそれぞれのキャラクターによって、その強さもさまざまだ。また、同じハッカーがいつも同じデジモンを使うとは限らない。デジモンバトルで勝利をつかむために、自分が育てているデジモンの中でも、最強のデジモンを参加させよう。

イ～
（ばかにしているようだ）

“ザコハッカー”が登場。見るからに弱そうだが、情けは無用。最強のデジモンでやっつけろ！

ザコハッカー

せんとういん
ヌメモン

ザコハッカーは、やはりザコらしく“ヌメモン”などの非常に弱いデジモンを繰り出してくる。

その名のとおり、ハッカーの中でも一番脆弱であろう“ザコハッカー”。バトルに使用するデジモンは“ヌメモン”など。このハッカーに負けるようでは、どのハッカーにも勝てないぞ。

“金持ちハッカー”とのデジモン勝負に敗れると、なんと10,000Dものデジタルマネーを奪われてしまう。せっかく集めたデジタルマネーを奪われないためにも、対戦に強いデジモンを育てる必要がありそうだ。

ガハハハハハ
どうやらワシの勝ちのようだな
では、10000Ð　頂いていくぞ！

金持ちハッカー

ガハハハハハ
なかなかデジタルマネーを
ためてるようだな。

プレイヤーがデジタルマネー集めに精を出していると、突如現れる“金持ちハッカー”。デジタルマネーをこよなく愛し、プレイヤーの持っているデジタルマネーを狙う、がめつい奴だ。使用するデジモンはまだ明らかになっていない。

その姿から、成り金のイメージを起こさせる“金持ちハッカー”。

おおー
その姿はまさしく
メタルグレイモンではないか。

“マッドサイエンティスト”がバトルを申し込んで来た！“メタルグレイモン”で応戦だ！

プレイヤーがメタルシリーズのデジモンを育て上げるのと同時に、デジモンバトルを仕掛けてくるいやらしい奴。

“マッドサイエンティスト”がバトルに繰り出してくるデジモンは強敵、完全体の“もんざえモン”。

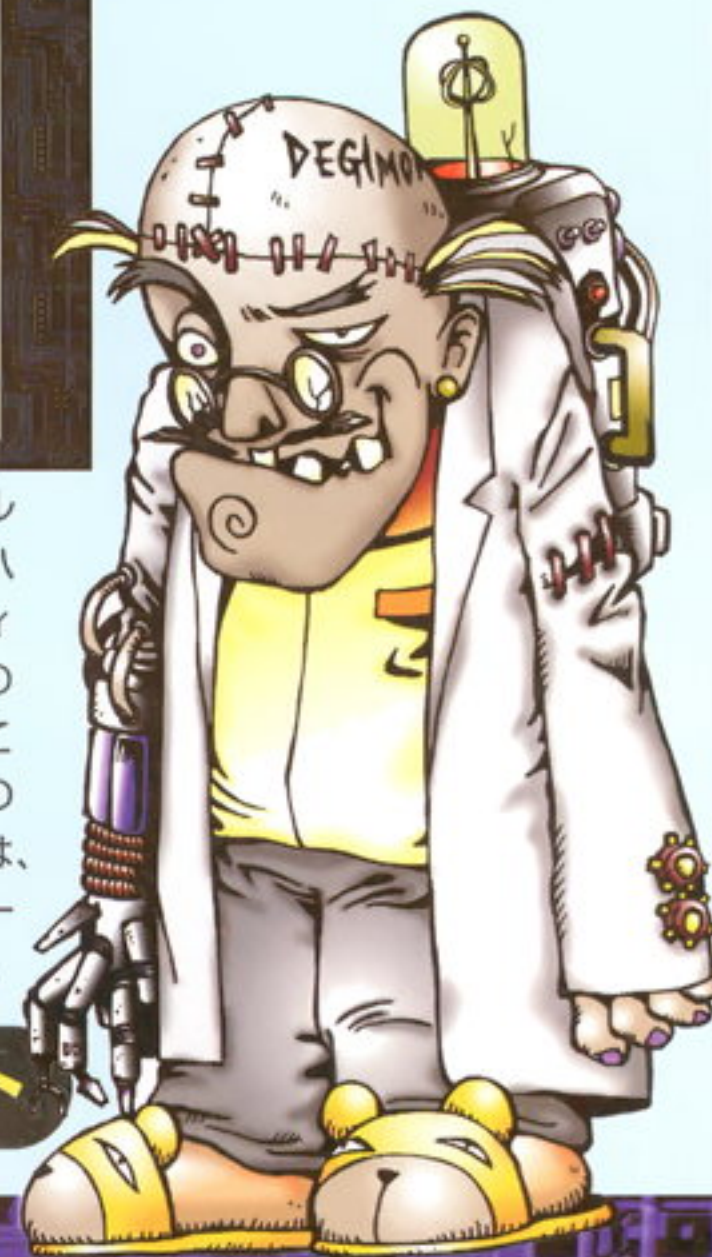
はかせ
もんざえモン

マッドサイエンティスト

プレイヤーの育てたメタルシリーズのデジモンを狙うハッカー“マッドサイエンティスト”。しかも、ハッカーのバトルは強制で、拒否することができない。このキャラのバトルに使用するデジモンは、“もんざえモン”。プレイヤーの一番の強敵となりそうだ。

くっくっくっくっ・・・
さすがにメタルグレイモンを
育てただけのことはある。

バトルに負けると、マッドサイエンティストは捨て台詞をはいて去っていく。

くっくっくっくっ・・・
お前の使うデジモンを選ぶがよい。

緊急特報

前回までにVer.Sに登場が確認されていたデジモンは、Ver.1とVer.2の若干のモンスターだけだったが、今回新しくVer.3のモンスターたちが大登場！ 全14キャラクターを一挙に大公開だ。

Ver.3のデジモン登場決定！

今までにも数多くのVer.1や2のデジモン登場が確認されているサターン版だが、各バージョンのデジモンの出現方法、育て方などは一切謎につつまれている。そして、今回登場することが明らかになったVer.3のデジモンたちは全部で14種類。詳しい能力などはわかっていないが、今まで紹介してきたデジモンキャラクターは、すべて携帯型ゲームに登場するデジモンと同じことからも、能力はほぼ変わりないと見ていいだろう。

ただ、同じキャラでも特殊な能力を持つデジモンや、Ver.Sならではの新デジモンが登場する可能性もある。デジモンテイマーを目指すためにも、今後のデジモン情報を逐一見逃さないでいてほしい。

尖ったツノが特徴のデジモン“ドリモゲモン”。ツノをドリルのように回転させて、相手を攻撃するぞ。

エテモンと同じく、Ver.3の完全体“ギロモン”。小さい体からは想像もつかない攻撃力を持つ。

Ver.3に登場するデジモンの完全体の1体である“エテモン”。見た感じただのサルに見えるが、立派なデジモンなのだ。

起きている時は恐ろしい形相をしている“オーガモン”。その気性は荒く扱いづらいが、寝ている姿はちょっとマヌケ。

スカモン

シェルモン

パタモン

ケンタルモン

バケモン

もちろんVer.2のデジモンも大集合だ！

前回で登場することが明らかになったVer.2のデジモンは“スカルグレイモン”と“カブテリモン”の2体のみだったが、今回は、それに加えてVer.2のほかのデジモンの登場も決定した。Ver.3も合わせると、全部で42種類のデジモンがVer.Sに登場することが確定したぞ。

最終的に、何体のデジモンが登場するかは謎だが、今までのデジモンがほぼ全員集合する可能性は、かなり高いはずだ。

ユキダルモン

バードラモン

エレキモン

ガルルモン

プニモン

ツノモン

メタルマメモン

ポヨモン

クネモン

ギロモン

オーガモン

ドリモゲモン

トコモン

エテモン

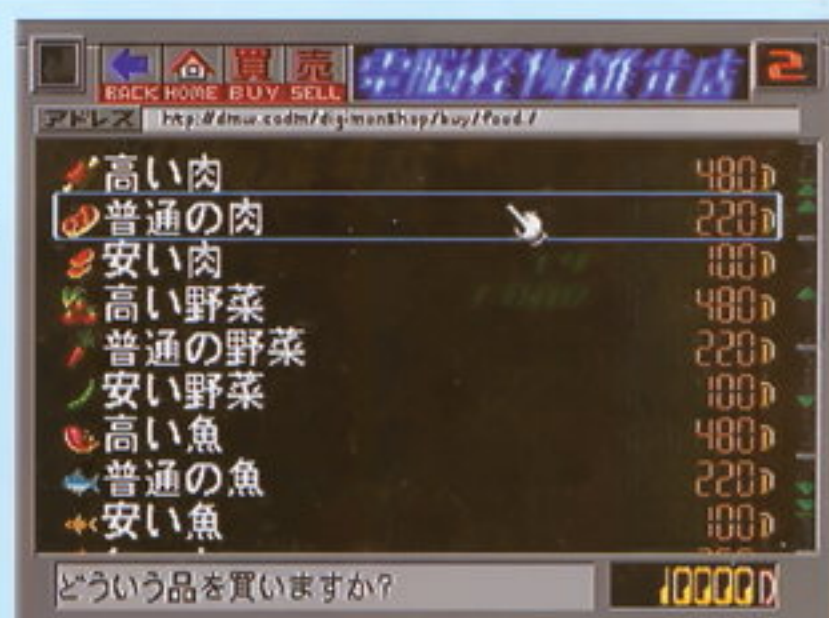
アンドロモン

ユニモン

デジモン育成に必要なアイテムを買いつけろ！

デジモンたちを育成するために絶対に必要になってくるエサやクスリといった数々のアイテム。これらはネット上に存在するネットショップでデジタルマネーを使用し、ダウンロードすることで初めて手に入れることができる。特にエサはデジモンの種類によって好きなものが異なるので、自分の育てているデジモンの好みに合わせてエサをダウンロードしなくてはならないのだ。

ネットショップでは、アイテムを買うほかに、持っている必要のないアイテムを売ることも可能。デジモンのニーズに合わせてアイテムを買い替えよう。

ショップで扱っているアイテムは全部で4種類。どのアイテムも強いデジモンを育てていく上で重要な役割を果たすアイテムばかりだ。

同じエサでも、種類によって高いエサ、普通のエサ、安いエサの3種類が存在する。自分の育てているデジモンの好みや年代に合わせて、与えるエサを分ける必要がありそう。

すべてのデジモンを育て、アルバムを完成させよ！

サターン版のオリジナルの要素で魅力の1つともいえるアルバムモード。このモードでは、プレイヤーが一度育てたデジモンのカードがすべてコレクションされている。しかも、そのカードをクリックすることによって、デジモンの生体や種類などの詳しい情報を見ることができるのだ。また、完全体のみ特殊で豪華なキラキラカード仕様になっている。デジモンテイマーなら、すべてのカードを集めたいものだ。

完全体を育ててゲットしたアルバムカードは、ほかとは異なるキラキラカード仕様。

デジモンの種類の数だけ、アルバムカードは存在するぞ。

バージョンごとに掲載される進化図の中で知りたい情報のデジモンをクリックしよう。すると……。

カードが回転しながらアップになっていく。ちなみに、バージョンごとにカードの裏のデザインは変わるぞ。

これによって、各デジモンの詳しい情報を確認することができるのだ。ただし、自分が育てたことのないモンスターの情報を知ることはできないので注意。はたして君は、全種類のカードを集めることができるかな？

カードからは、登場するバージョンと性格などの情報を得ることができる。

誰にでもわかるデジモン講座Vol.2 ～USA版デジタルモンスター発見！～

派手なカラーリングが目を引くUSA版「デジタルモンスター」。中身は国内版のVer.1をベースにしていて、若干の変更点が見られる。

第2回に紹介するのは、アメリカで見つけた、USA版の「デジタルモンスター」。写真を見てわかるとおり、国内版とは色、パッケージ、キーホルダーの外装が異なる。もちろん、中の表記はすべて英語。"デビモン"が"ダークモン"となっていたり、"プロテイン"が"ビタミン"に変更されているなどのマイナーチェンジもある。また、デジモンが死んだあとに表示されるお墓がコンピュータに変わっているのはお国柄を反映している!?

国内版vs USA版の夢の（？）対決！　奇しくも勝利を収めたのは国内版。

次回はいよいよ、気になるサターン版のデジモンバトルの詳細が明らかになる!?

なぜなに魔導物語 ゲームシステム編

魔導物語

特報 SPECIAL REPORT 完成度100%

コンパイル ●7月23日発売 ●5,800円 ●RPG ●1人プレイのみ ●全年齢推奨

ボクと一緒に楽しく学ぼ♡

まずは基本のコマンドから

前回までの記事で序盤のおおまかなストーリーは把握できたかな。少々シリアスめの展開に驚いたって？ それでも基本的なノリは今までのシリーズと同じ“お気楽ごくらく”な感じだから、楽しみにしててよね（詳細は次号）。今回はもうすぐ発売ということで、サターン版「魔導」のシステムをまとめて紹介していこう。特に「SPゲージ」は要チェック!

技名ヨコのマークは何？

人型マークの数は選択した技の“効果範囲”を、数字は消費する“魔導力（＝MP）”を表す。人型マークが1本の場合は単体に、3本だと敵（もしくは味方）全体に効果あり。MP消費0の技は使い放題だ。

敵のHP表示もできますよ

戦闘中にRボタンを押すことで、敵のおおまかな残りHPを調べることができる（ボスは除く）。弱っている相手を先に倒そう。

アタック・サポート

各々の得意な技を繰り出してダメージを与えたり（アタック）、仲間に有利な影響をもたらす（サポート）コマンド。体力回復や能力向上など、サポートの効果は実にさまざま。

サポート技 愛のバカぢから

ルルーさま〜

愛するご主人様ルルーへの「想い」で、己の全ステータスをアップさせる。愛の力は偉大だ。

アイテム

冒険中に入手した、あるいは購入したアイテムを使用する。アイテムは基本的に1回使うとなくなるけど、いざという時役に立つ。ピンチになったら迷わず使え。

らっきょ	HPを100回復する
ふくじんづけ	HPを200回復する
仙人酒	MPを80回復する
パワーガム	攻撃力を一時的にアップさせる
ワクチン蜂	病気のステータス異常を治す
魔導水晶	ばたんきゅーした仲間を復活

ガード

防御に専念し受けるダメージを軽減する。この間はほとんどダメージを食わないので、そのスキに他のキャラがサポート技を使う等の戦法が有効。

にげる

1人でも成功すればその戦闘から脱出可能。パーッとすごい早さで離脱するので、見た目にも楽しい。遅れてのたのた逃げるカーくんが見もの。

スペシャルパワー

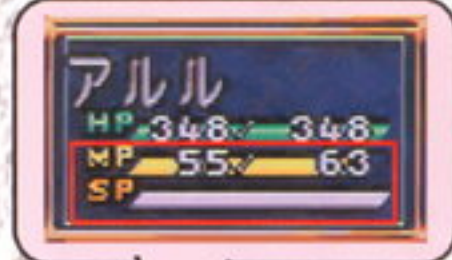
SPゲージがたまる条件とその使い道

HP、MPと並んで表示されている"SP"とは、要するに一種の『潜在能力』のようなもの。SP値はある一定の条件で少しずつ蓄積され、このゲージが満タンになると、そのキャラクターの強力な必殺技が使用可能になるわけだ。ゲージのたまる条件は右の4通り。これはキャラクターによって違うから、誰がどのタイプにあたるのかステータス画面で確認しとこうね。

コマンド蓄積タイプ
技を使うごとにSP値が上昇する、格闘ゲームライクな上がり方。技によって上がり幅は変わる。

ダメージ蓄積タイプ
攻撃を受けるたびSP値が上昇し、ダメージが高いほど上がり幅もでかい。耐えて最後に勝つタイプ。

アタック蓄積タイプ
敵にダメージを与えれば与えるほどSP値がアップする、血を見ると燃える人……多分、そんな感じ。

ターン蓄積タイプ
1ターンごとに決まった値が上昇するマイペースタイプ。劇的に上がることはないけれど、確実。

MAXまでたまったSPゲージ……アタックに使う？サポートに使う？

たまったSPはSPゲージ点灯時にのみ使用できるアタック技を使うほか、通常技を強化して使うという芸当も可能。サポート技も特殊なものを除いてパワーアップ可なので、状況に応じて使い分けよう。

SP技ジュゲム炸裂！

アタック技は下のものほど威力が高い。最下段の技は通常は使用できないが、ゲージがたまれば使用可能に。また、Sマーク付きの技は強化版が撃てることを意味している。

ボスキャラクターもSP技を持っている！

各ダンジョンのボス的扱いのキャラクターは、プレイヤー側と同じくSPゲージとSP技を持っている。ゲージがたまれば当然、必殺技を使ってくるため、そろそろかと思ったらガードに徹するのも1つの手技は威力のある全体攻撃がほとんどだ。

右下のゲージに要警戒。技を出すタイミングはこれを見ればわかるはず。

ステータスの異常について

ある種の敵の攻撃には、キャラクターにステータス異常を起こさせるものがある。すべての異常は戦闘終了後には回復するとはいえ、戦闘中に操作不能になったり追加ダメージを受けたりと、なかなかやっかいなものばかり。アイテムや回復効果を持つ技で早々に治療するのがベストだろう。時間で治るものもある。

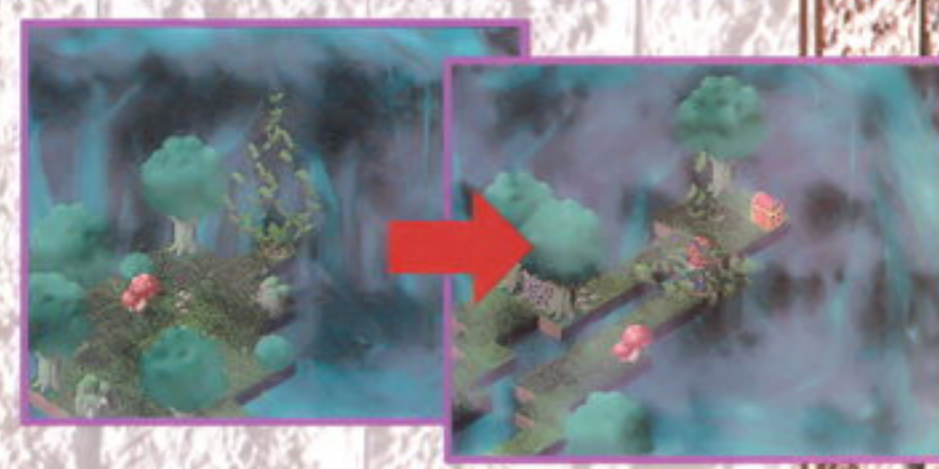
状態	説明
いねむり	戦闘中なのに、なぜか異様に眠いです。このまま寝たらどんなに気持ちがいいかしら、ZZZ。一定時間行動不能。
こうちょく	意識はあれど、身体が言うことをききません。いわゆるマヒというやつです。眠りと違い、痛みでは治りません。
のうみそぷー	頭がパニックを起こし、たまに何も行動しない時があります。あれれ、何しようとしてたんだっけ。ま、いっか。
ひとめぼれ	惚れた子と、その友達は攻撃できんしなあ。弱ったなあ、というフヌケた状態に。味方へのサポートは一応できる。
HPの病気	病気なのに無理して戦闘なんかするから、身体に負担が……。行動直後に、HPがマイナスされます。
MPの病気	HPの病気と症状は似たもので、こちらはMPにダメージが。虎の子のMPが削られる分、ショックはでかいです。
SPの病気	せっかくたまったSPが0になる上、以後上昇しなくなる。もうすぐ満タンってときに食らうと、ブルー入ります。
ばたんきゅー	HPが0で動けません。もうだめ。ばたんきゅー。HP回復魔法でも回復しない状態です。気絶していますから。

ダンジョン内の仕掛けあれこれ

プレイヤーを悩ませる各ダンジョンのさまざまな仕掛け。中には迷宮の形を変化させるものもあり、一筋縄ではいかない。

落ちつきなさいよ　アルル
私たち　さっきの風に
とばされてしまったようだわ

強風でワープ

森の中の袋小路に吹き荒れる強風にあおられ、別の地点へと飛ばされてしまう仕掛け。ワープが一方通行でない分、まだわかりやすいかな。

道ができたり途切れたり……

台座に円盤をはめることで、新たな道ができるというパターン。他の場所にある台座にも同じ円盤を使うので、後で回収するのを忘れずに。

アルルたちは
「金のえんばん」を　石のだいざに
はめこんだっ！

装備アイテムの良し悪しとは？

装備できる武器や防具には、同じ名称でも品質の良いものと悪いものとがある。悪いものは性能が若干落ちるほか、装備固有の能力が一部なくなっていたりする。良いものはその反対。できれば良質のアイテムを手に入れたいけど……。

商品を買う		所持金	180G
手作りティアラ ★★	120G	攻撃	21→ 24
おでかけパッド ★★	140G	防御	12→ 12
らっきょ	30G	動作	13→ 13
ワクチン蜂	20G	命中	13→ 13
まろやかクリーム	20G	幸運	13→ 13
アルルの攻撃装備		所持数	0個

装備品の後ろの☆マークが品質表示。3ツ星が最高で、2ツ星は通常の品。

良質のアイテムを入手するには…

店で売っている装備品はすべて可もなく不可もない星2つの品。じゃあ、星3つはどこで手に入れるかというと、ダンジョンの中や敵の落とすアイテムから。また、星表示のない「レア装備」には、高性能のものが多いぞ。

「お気楽ドレス」を手に入れた！

子守り歌

彼女のスローテンポな歌声が、敵全員をすみやかに眠りのフチへといざなう。目を醒ます前に、集中攻撃して片付けちゃいましょう。

グランド・ソング

ハーピーの「並外れた音感」をフルに生かしたスゴイ歌。その破壊力は、周囲に弾け飛ぶ音符から推して知るべし。アルル達は大丈夫!?

スペシャルポイント SP技!

ハーピー
シツレイしましたぁ～
うたに　夢中で～
気が　つきませんでしたぁ～

スキルアクション「うたう」

音程がズレて妙にカン高い歌だったりするためか、音の通りはすこぶるよろしいハーピーの歌。「音は空気の波である」ということに気が付けば、意外な利用法も見つかるはず。右の写真も大きなヒント。

ハーピー

装備可能アイテム：キャンディ、ワンピース

音程のおかしな歌で人々を狂わせる、並外れた音感を持つ少女。本人に悪気はなくとも、彼女の歌は立派な凶器となる(要はすごいオンチ)。だが、彼女の前でそいつは禁句(多少の自覚症状はあるのかも)。武器がなにせ歌だから、敵全体に効果のある技がほとんどなのが特徴的。

中盤以降でパーティに加わる

物語も中盤にさしかかると、ルルーやミノの他にもアルルの旅に協力してくれる仲間が多数登場することになる。彼女らがどんな経緯で一緒に冒険することになるかは、プレイしてのお楽しみ。半ば強引にパーティーに加えられてしまったキャラクターもいるとか、いないとか……!?

ビッグウェーブ

尾ビレを振るい、衝撃波を放って敵集団をまとめて攻撃する技。水しぶきではなく衝撃波なので、風属性の技に弱い敵に効果大。

スキルアクション「おどる」

腕をフリフリ、腰をフリフリ、ダンスを踊り、水を浴びせてフィニッシュを飾る。踊りにどんな効果があるかは疑問だが、最後の「水」にはいろんな使い道がありそうだ。汚れたものをきれいにするとか。

ダンスフィーバー

懐に入り込み、前振りダンスからキリモミ・アッパーへの連続攻撃。一見の価値あり。

スペシャルポイント SP技!

すけとうだら

装備可能アイテム：巻き貝、オイル

3度のメシより踊りが好きな、手足の生えた奇妙なサカナ。今作では水を自在に操る能力と、踊りで鍛えた（？）腕っぷしの強さを買われ、パーティーメンバーに大抜擢！　身のこなしも軽やか。

すけとうだら
ふぃぃぃぃぃぃぃぃっしゅ！！

ウィッチ

装備可能アイテム：ほうき、ローブ

キュートな外見とはうらはらに、話し言葉がところどころ「いかりや◯介風」というキャラの立ちまくった魔法使いの女の子。星々の力を借りた魔法を好んで使う。

パンプキン・ボム

スカートの中よりカボチャを蹴り出し、巨大化させて敵にぶつける爆発系魔法。カボチャは無尽蔵に出てくるらしい。

メイルストローム

敵集団の中心に、力を吸い取るブラックホールを発生させて大幅にパワーダウンさせる技。連続がけも可能。

SP技！ メテオ

床に魔法陣を描いて流星を呼び、敵にぶつけるウィッチ最強の必殺魔法。MPの消費もそれなりに多い。

ウィッチ
わたくし　「ウィッチ」と　もうします
魔女ですから　得意の魔法で
あなたのおチカラに　なりますわっ！

スキルアクション「まほう」

スカートをはためかせて華麗に回りながら、呪文を唱えるスキルアクション。この魔法は「ものを以前の状態に戻す」ことができるため、壊れて開かない宝箱を修理することが可能だ。あとは君の応用次第、かな。

キャラクター達をピックアップ！

ラララ～♪　わたしの　うたでぇ～
みなさんの　キンチョーを
ほぐしてあげているんですよぉ～

フフフ…
オレ様の　あついステップを
とくと　見せてやろうじゃないか！

竜の眼光

竜のオーラを放ちつつニラミをきかせ、目を見た敵を「こうちょく」させる。

ドラコケンタウロス

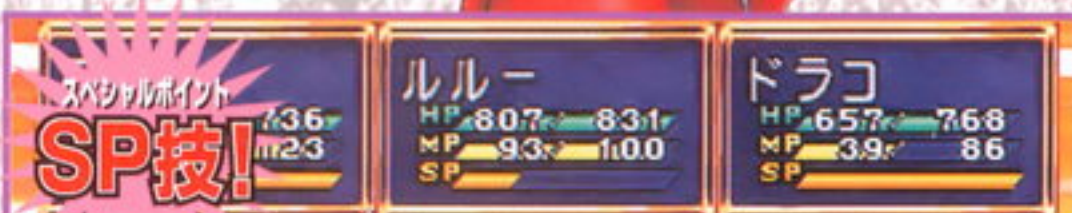
装備可能アイテム：お守り、チャイナドレス

ドラゴンの羽とツノとシッポを持つ、半竜半人の元気娘。負けん気が強く、容姿的な問題でアルルを、同じ格闘家としてルルーを意識していたりする。

ドラゴンズクロー

腕に竜の力を宿らせて、空間を斬り裂くオリジナル技。敵全体にダメージ。

スキルアクション「ジャンプ」

背中の羽も使いジャンプ。高いところのものを取る、スイッチに触る等のアクションが行える。これでアイテムの取り逃しもナシ？

SP技！ ダイナソニック

音速で敵の間を駆け抜け、体当たり＆ソニックブームで攻撃するドラコ最終奥義。

「のっちゃった・・・・・・」

発車のベルが鳴って、静かに扉が閉じようとした瞬間、さとみはその列車に飛び乗った。
乗る予定ではなかった列車。
乗車券も手元にはない。だから、本当は乗ることも許されない列車。
でも、さとみは乗ってしまった。日本縦断特急“ヴェガ”に。
新しい自分と出会うために……。
ベルが止み、扉は閉じられた。
――さとみがあなたと出会うのは、ちょうどその次の瞬間である。

お嬢様特急 エクスプレス

特報 SPECIAL REPORT
完成度95%

稚内を出発して、2週間かけて日本を縦断する超豪華特別急行“ヴェガ”。この列車では、13人の女の子との出会いがあなたを待っている。今回はその中のひとり、千歳さとみに焦点を当て、ゲームの流れを紹介していこう。

●メディアワークス●7月30日発売予定●6,800円●恋愛アドベンチャー●2枚組●全年齢推奨

ふたりの思い出を乗せて、日本縦断特急ヴェガは走る…

千歳さとみ
（声：半馬 友恵）

乗車券を持たずにヴェガに乗ってしまった女の子。性格は真面目で、学校の成績も優秀。でも、そんな彼女にも悩みがあるらしい。それは旅を続ける途中で次第に明らかになっていくのだが……。

とにかくヴェガは豪華な列車だ。たとえるなら、アガサ・クリスティの小説に出てくるオリエンタル急行みたいな感じ。もっとも、車内にはゲーセンなんかもあったりして、いかにも上流階級のための列車っていうような気取ったイメージはない。だから、車内には若い人の姿も目立っていた。

ヴェガは全国11の大都市に24時間ずつ停車することになっていて、乗客は列車を降りて観光をすることができる。そんなことをしながら、北から南へゆったりと旅をするのだ。そして、稚内から始まった旅の3分の1が過ぎた頃、列車は東京駅に停車していた。

さとみと出会ったのはその時だ。

「乗っちゃった……」

扉の前でそうつぶやいていたのが彼女だった。声をかけると、間違って切符を持たずに乗ってしまったのだという。――なんか不自然な話だな。間違って列車に飛び乗るなんて。それもひとりで。

実際、ひとり旅が好きだという女の子もいるとは思う。でも、やっぱり女の子の旅行は友達同士で、っていうイメージがある。さとみみたいな雰囲気の娘だったら、ひとり旅はちょっとした冒険のはず。

やっぱりワケあり、なのかな…。

MDS
マルチプル・デュアル・システム 同じ展開は二度と起こらない

真美
1つの花でも、つぼみであったり
咲きかけであったり
いつも同じではないんですよ

本作の大きな特徴になっているのが、この“MDS”というシステム。イベントの発生条件がフラグによって管理されているのではなく、キャラクターごとに設定された思考パターンによって決定されるというものだ。女の子が車内のどこに出現するかは、その娘の考えによって変わる。だから、何度やりなおしても同じゲーム展開は二度と起こらないのだ。

女の子の好感度を知るには？

本作では、女の子の表情のパターンが多く、場面ごとに変わったりすることもあるので、その娘が自分のことをどう思っているのかを読み取るのがちょっと難しい。女の子の好感度を確かめるには、就寝前に見ることができる“好感度チェック”か、売店の店員さんに会って聞くしかないのだ。

好感度チェック

全員の好感度を確認できるのは、この“好感度チェック”だけだ。

東京駅、出会いのベルが鳴って‥

さとみとは、さっき列車が東京駅を出発した時に出会ったばかり。他人も同然だから、旅に出た理由なんて教えてくれるはずがない。しかも、彼女は乗車券を持ってないから、次の駅ですぐに降りてしまう。早く仲良くならなきゃ……。

それには、少しでも多く彼女とお話しするしかない。車内を探し回って、会う機会を作らなければ。とりあえず、彼女の座席がある客車にでも行ってみようかな。

……思った通り、さとみは客車にいた。携帯電話で家族と話しているようだ。電話を切るとすぐにこっちに気づいて声をかけてきた。

「……やっぱり、このまま旅行に出ちゃうことにしたの」

あてのない旅へ……

乗車券を持たずに乗ってしまったさとみだが、車掌さんの計らいで旅を続けられることになった。

一時停車の糸魚川駅のホームで、さとみとかくれんぼ。意外とお茶目な素顔に触れることができた。

糸魚川で見せた彼女の素顔……

とにかく車内を移動すべし！

お目当ての女の子がどの車両にいるかをよく考えて、車内を移動しよう。何度も何度も会ってお話ししていくうちに、次第に親密な仲になっていく。

デート・暮れてゆく街並みと彼女の横顔

車内で会ってお話ししたり、いろんな出来事があったりして、さとみとの関係はかなりいい感じになってきた。

ところで、今日は金沢駅に停車する日。停車時間は例によって24時間だけど、こんな長い時間をひとりで過ごすのはもったいない。やっぱり、ここはさとみちゃんを誘って、デート♥をするべきでしょう。

「ねえ、どこ行くか決めた？もし決まってなかったら、俺と一緒にどっか見に行こうよ」

よし、自然だ。これなら真面目なさとみちゃんも、ＯＫしてくれるに違いない。

──列車が駅に到着した頃、さとみの個室のドアをノックする音が車内に響き渡った。

途中で他の女の子と知り合うことも…

今回のプレイでは千歳さとみを追いかけたが、もちろんその間には他の女の子とも出会うし、会話して親しくなることもある。車内で女の子を探していても、別の娘ばかり出てきてしまい、お目当ての娘の好感度がなかなか上がらない、なんてことも起こる。簡単に親しくなれるわけではないのだ。

仲良しのエレナと小麦。さとみ狙いでも他の娘は登場するのだ。

会話の途中で選択肢が出てくることがある。特にデートの時の選択肢は、女の子の感情に重大な影響をおよぼす。

デートの約束をしたら、遅れずに待ち合わせ場所に行こう。もしデートをすっぽかしたら、そりゃもう大変なことに……。

そして、ついに親密な仲に……

デートの約束には2つのパターンがある！

女の子とのデートの約束には、２種類のパターンがある。１つは、列車が駅に停車した時に女の子の個室を訪ねてデートの約束をする場合。そして、もう１つが普段の会話の中で一緒に出掛ける約束をする場合だ。この２つを組み合わせると、１日に二度デートすることも可能になるのだ。

仲が良い娘だと、向こうからデートに誘いにくる場合もある。

次の駅でのデートで、ついに彼女の心の内を知ることができた。さとみが何を考え何に悩んでいたのかは、自分の眼で確かめてほしい。

「お嬢様特急」企画担当

INTERVIEW

あかほりさとる 花田十輝

「サクラ大戦」のあかほり氏と、「ときめきメモリアル」の小説などで知られる花田氏。彼らが手掛けた恋愛ゲームとは果たしてどんなものなのか。お2人に話をうかがった。

Komugi Mio Akiko Mami Erena Ai Midori

出会いと別れが描ける列車という舞台装置

——この「お嬢様特急」の企画は、どういう形で始まったんですか？

あかほり　もともとは「電撃G'sマガジン」の読者参加コーナーなんですけど、最初はゲームの企画として作られたものなんです。雑誌での展開は、ゲームの企画を考えた時に電撃さんから声をかけてもらいました。実はうちの事務所にはたまに電撃さんのスパイが入り込んでるんで、企画書とか書いてると持って行かれちゃうんですよ（笑）。

——では、もともとゲーム化を前提にした企画だったんですね？

あかほり　うちの事務所はアニメーションの脚本事務所だと思われがちなんですけど、基本的にはゲームの企画・脚本制作の事務所なんですね。だから、最初にゲームありきで。今回は電車を使った恋愛シミュレーションができないかという話をしたんです。それで十輝が原作から何から全部考えたと、こういうことですね。

——列車を舞台にしたのはなぜですか？

花田　まず、旅の出会いと別れというのを描きたかったというのがあったんです。列車というのは乗客が乗り降りするものですから、「出会い」と「別れ」の話が無理なく書けるというところに惹かれましたね。それをうまく恋愛の話とからめられるんじゃないかなと思って。

あかほり　彼はずっと「ときめきメモリアル」や「トゥルー・ラブストーリー」のラジオドラマをやってましたんで、前から「恋愛系のゲームの企画をやりたいね」という話をしてたんです。でも、すでにかなりの数の恋愛ゲームが出ていた時期だったんで、全然違うのをやろうってことで、列車を使ったゲームにしたわけです。「銀河鉄道999」みたいな恋愛シミュレーションって言えば早いかな。「999」はいろんな星でいろんな事件があってという話だけど、これはいろいろな街へ行って、そこでいろんな事件があって、列車の中での恋愛もあって、というゲームね。今の若い人にはわかんないかな（笑）。まあでも、新しいパターンのゲームを出すことで、恋愛ゲームが1つのジャンルとしてずっと続いていってほしいなというのは思ってましたね。

お二人は性格も対照的だという。あかほり「僕はねえ、ドアとか開けっ放しでも平気だけど、電気とかは消しとかないとダメなんですよ。でも十輝はクーラーとかつけっぱなしで帰っちゃう」花田「あれって、自動で止まるんじゃないんですか？」あかほり「馬鹿野郎。あれはいつも俺が止めてんだよ！（笑）」

はなだ・じゅっき／あかほりさとる事務所所属。脚本、小説などで幅広く活躍中。著書に小説「ときめきメモリアル」「お嬢様特急」。

●企画
あかほりさとる

●ストーリー構成
花田 十輝

小説・脚本家。「サクラ大戦」の構成・脚本でサターンユーザーにはおなじみ。著書は「サクラ大戦前夜」「MAZE爆熱時空」など。

「恋愛をパズルゲームにしちゃ

目指したのは本当の恋愛をした時の感覚

──このゲームは、セリフの量がすごく多いという印象があるんですが。

あかほり　セリフの多さはありますけど、シナリオは練ってあります。うちはなんといってもシナリオの事務所なんで、シナリオでしくじったらクビなんですよ（笑）あと、イベントもすっごく多いですし。

──イベントと言えば、このゲームでは“ＭＤＳ”というシステムが使われていますね。毎回、ゲームの展開や出てくるイベントが違うということですが。

あかほり　マルチプル・デュアル・システム。覚えさせられましたよ。

花田　珍しく覚えましたね（笑）。

あかほり　あれだけ言われてりゃ覚えるよ（笑）。

花田　このＭＤＳができたのは、キャラクターもシナリオもできましたという段階で、それをプログラムに組みこんでいったんですけど、そうするとどうしても“この子らしさ”が出ないなと思ったからなんです。「じゃあ、この子だけ別のプログラムを足してみようか」ってやってるうちに、結局キャラクターごとに全部別のプログラムが必要だなってことになって。「それなら、全部独立して作っちゃえ」ということだったんですよ。だから、最初にシステムがあったんじゃなくて、まずシナリオやキャラクターがあって、それを生かすために生まれてきたんです。

あかほり　キャラクターの感情を考えるってことを十輝は言ってたよね。女の子と仲良くなると、女の子がついてきてくれる。逆に疎遠になると、女の子の方が避けるようになってしまう。実際の恋愛でもあるでしょ、「彼女はこういう子だから、あそこへ行けば会えるんじゃないかな」って考えたりすること。そういう本物の恋愛のドキドキ感を出せたらいいなと。「女の子の感情に関係なく、出現場所が決まっていて、それをこなす」って考えるのは、恋愛じゃなくてただのパズルだからね。やっぱり恋愛シミュレーションをパズルにしちゃダメだと思うんですよ。

──“恋愛をパズルにしちゃいけない”。いい言葉ですね。なるほど、こういうシステムだと、緊張感を持って何度も何度も繰り返しプレイすることもできますよね。

花田　単に攻略するのがすごく難しいというのはいやだったんで、攻略はできるけど、全部のイベントを見ることはできないぞ、という形にしたんです。ひとりのキャラクターのイベントについても１回で全てを見るのは不可能なので、何度かプレイしても「あ、こんなイベントがあったんだ」という風に楽しめると思いますよ。

あかほり　だから、時間もあんまりかからないようにしてます。本当は僕は２時間ぐらいがいいって言ったんだけど、それは無理だということで６時間から７時間ぐらい。

花田　２時間で恋愛はできないでしょう、やっぱり。

あかほり　そうなんだけどさ。あんまり長すぎるのっていやなんだよね。そうそう、本物の恋愛を目指すということで言えば、キャラクターの表情にも気を使ってます。各キャラクターの表情が50種類ぐらい仕込んであって、コロコロ変わる。表情の違いでその娘の気持ちを読み取ってほしいということなんだけどやっぱり数値で感情を表現するのは、あんまりよくないと思って。

花田　あと、表情の変化に関しては、絵を描いた作画監督の柳沢まさひでさんのこだわりがありましたね。「このシーンでのこの笑顔と、こっちのシーンの笑顔というのは違うんじゃないか」なんて言って別な絵を描いてくださったりして。スタッフには、職人気質の方が多くて、僕がアイデアを持って行くと「それは無理だ」っていうんじゃなく、「よっしゃ、難しいけど俺の力でなんとかしたろ」って言ってくれて。そういった意味ではすごくやりやすい環境でしたね。

──話は変わりますが、お２人とも脚本家でもあるわけですよね。この仕事の面白いところってどういう部分なんでしょうか？

あかほり　脚本の仕事というのは難しいんですけどね。最初の段階から自分で作っていくことができるってのが一番いいところかな。ただ、逆に最後までは関われないから、途中で自分で作ったものを変えられちゃうというのが、ちょっと悲しいかな。特にゲームはシステムによって大幅に変わったりしますから、これぱっかりは仕方ないですけどね。だから僕は小説を書くのかもしれない。小説だと最後まで全部自分だけだから。

──花田さんも「お嬢様特急」の小説を書かれてらっしゃいますが。

花田　そうですね。ゲームだとどうしても表現できないこともあるし、ＣＤドラマや小説でもできないことはあります。それをあらゆる方向から作っていくことによって、できないことをなるべく少なくしていって、１つの物語やキャラクターを魅力的に見せていくということができるので、いろんなメディアで展開できるのは非常にいいことだと思いますね。

──作品を創り出す心構えは、どのように考えていますか？　お２人のような仕事に興味を持つユーザーへのアドバイスなども含めて……。

あかほり　やっぱり、いろんなものに接してるほうがいいですよね。小説や漫画や映画、もっと言っちゃうと人間付き合い、それが苦手な人は逆に人間観察っていう風に、あらゆるものに興味を持ってほしいなと。

花田　クリエイター、物書きっていうとどうしてもひとりで黙々と作業しているというイメージがあるんですけど、実は書いてるものっていうのは人間関係なんですよね。

──いろいろとありがとうございました。それでは、最後になりますが、読者のみなさんへ一言お願いします。

花田　この「お嬢様特急」は職人気質のスタッフに恵まれて作業できたことも良かったし、完成度という点では自信を持っているので、あまり先入観を持たず、とにかく手にとってやってみてほしいですね。あと、あかほりさとる企画ではありますけど、ド外道なものは僕がきちっと止めましたので（笑）。

あかほり　俺は、入れろ入れろって言ったんだけど。でも、あかほりさとる事務所の企画ですから、この２つだけは裏切りませんでした。それは海水浴と温泉（笑）。

花田　これはご期待下さい。そこにギャグも盛り込んでありますので。

あかほり　海水浴と温泉。この２つだけはうちの事務所は裏切りません（笑）。

Satomi　Shizuka　Seina　Tsubasa　Mirai　Suzune　Nanako

いけない!!』

BY　あかほりさとる

花田十輝氏サイン入り小説「お嬢様特急」5名様プレゼント

花田氏の直筆サイン入り小説「お嬢様特急」を５名の読者にプレゼント！　ご希望の方は、編集部「お嬢様特急プレゼント係」までハガキでご応募下さい。できればこのページの感想や好きなキャラとかも書いて下さるとうれしいですぅ。

メディアワークス電撃文庫。発売中。

発売直前！「恋愛アドベンチャー」の魅力に迫る！

ANOTHER MEMORIES

アナザー・メモリーズ

特報 SPECIAL REPORT

●スターライトマリー●7月2日発売
●5,800円●恋愛アドベンチャー
●全年齢推奨●1人プレイのみ

いよいよ発売となる、「悠久幻想曲」スタッフ制作の恋愛アドベンチャー「アナザーメモリーズ」。今回は、その特徴的なシナリオ進行システムの秘密に迫ってみる。さらに後半では、7人のヒロインそれぞれの、イベントと魅力をチェック！

ヒロインたちと結ばれるために、自らを鍛え難関に立ち向かえ！

本作は育成シミュレーション、カード戦闘など多彩な要素が盛り込まれた恋愛アドベンチャー。ファンタジー世界で2年間の学生生活を送る間に、知り合った女の子のうちの1人と結ばれるのが、ゲームの目的だ。そのためには、会話シーンやイベントでお目当ての娘の心証を高め、さらに、自身のパラメータアップも行っていかなければならないのである。

一見して「アナザーメモリーズ」の絵であるとわかる、パステルで描かれた柔らかなグラフィックが特徴。温かみのある画調が魅力的だ。

育成

育成シミュレーション要素も色濃い本作では、パラメータ上げも大切。ちゃんと上げておかないと、重要な場面で醜態をさらすハメにも……。

探索

一部の重要イベントでは、背景グラフィックをクリックすることで、その場所を調査していくというシステムが採用されている。

恋愛

会話やイベントでの行動選択は非常に重要。ちなみに本作では、八方美人的なプレイはしづらい。狙うキャラを絞って行動することが大切。

戦闘

戦闘はカードバトル形式で行われる。カード運ももちろん重要だが、それ以上に、パラメータの高低が戦局に大きく影響する。

PS版とはここが違う！

プレイステーション（PS）版がすでに発売されている本作。しかし、このサターン版は、PS版とはオープニングムービーが異なったものになっている。また、イベントシーンでのボイスが約800も追加されている、という点も見逃せない。

オープニングはサターン版オリジナルだ。

ボイスの量も、先行発売されたPS版に比べ、かなり多くなっている。

キャラ別シナリオシステムの特徴とメリットを探る！

このゲームのシナリオは、途中でヒロイン別に分岐するようになっており（右図を参照）、狙ったキャラのルートに乗らなければ、ハッピーエンドを迎えることはできない。この分岐システムは、本作の大きな特徴のひとつだが、では、このシステムの魅力はどこにあるのだろうか？　それをチェックしてみることにする。

キャラによって分岐点が異なっている、というのがポイント。ちなみに、常にプレイヤーの意思でシナリオが選べるとは限らない。

ヒロインたちとの仲を深めるためには、彼女らの好意を得る必要がある。街で、その姿を探すことも重要だ。

狙っているヒロインと会ったときは、好意度アップのチャンス。ヒロインの好意度は、シナリオ進行に影響することもある。

大きなイベントでの行動選択は、当然、展開にダイレクトに影響を与える。こういった場面で選択を誤ると、望むシナリオには進めない。

「アナザーメモリーズ」シナリオ進行概念図

- 共通シナリオ
- 第一分岐
- Aキャラシナリオ / Bキャラシナリオ
- 失敗 / 失敗
- BAD END
- うまくいっている / うまくいっている
- 第二分岐
- Cキャラシナリオ / Dキャラシナリオ
- そのまま進展

Point 1 分岐により多彩な展開が楽しめる

分岐した後のストーリーは、キャラごとにかなり異なっている。物語の展開が異なるのは当然だが、ラブコメ要素が軸になる話もあれば、国家が強く絡んでくるような話もある……というように、ストーリーの雰囲気や毛色まで完全に変化してしまう、というのが面白いところだ。

ヒロイン以外のキャラクターとの関係も、シナリオによって微妙に変わってくる。もちろん、特定のストーリーにしか登場しないようなキャラもいる。

全シナリオ共通で起こるイベントも数多い。しかしその展開も、シナリオによって変わったりする。このように、分岐によって展開が変化する箇所は少なくなく、それゆえに、何度も新鮮な気持ちでプレイすることができるのだ。

Point 2 複数のシナリオを解くことで見えてくる背景

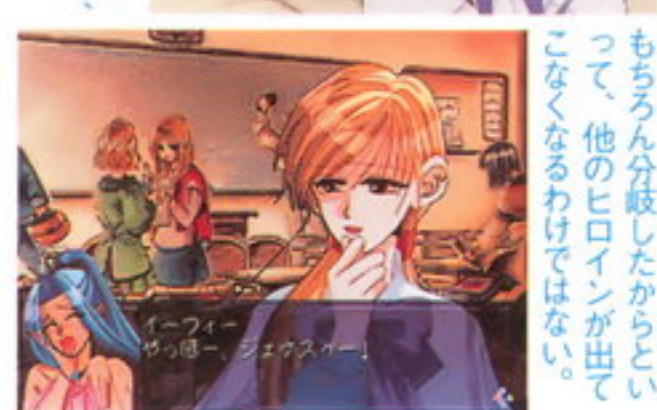
Aのシナリオで起こったイベントの真相が、Bのシナリオで見えるということが、このゲームでは少なからず起こる。それぞれのシナリオは独立しているが、裏では複雑に絡み合っているのである。また、物語のバックボーンを完全に理解し、提示される謎をすべて解き明かすためには、やはり数多くのシナリオをクリアする必要がある。こうしたシナリオ構造も、プレイヤーのクリア意欲をかき立ててくれる。

各シナリオに、謎と答えがちりばめられている。マルチシナリオだからこそできる構成だ。

Point 3 キャラ別だからこそ可能な「深い」シナリオ

各シナリオに入ると、ストーリーの焦点が、完全にそのシナリオのヒロインに定まるため、キャラクターの心理描写などが、自然と濃く深いものになっていく。また、独立したイベントよりも、ストーリー的に連続したイベントが多くなっていくため、より物語性の強いゲーム展開が楽しめるようになる。こうした「ストーリー、演出の充実」は、本作と、このシステムの大きな魅力だ。ちなみに一部のシナリオでは、恋愛ゲームとしては珍しく、「ヒロインと付き合い始めた後のストーリー」を楽しむことが可能となっている。

独立シナリオになっているがゆえの物語密度の濃さが、最大の魅力と言えそう。

もちろん分岐したからといって、他のヒロインが出てこなくなるわけではない。

分岐後は、特定のヒロインとジェナスとの関係に関わるイベントが連続的に起こるようになるため、展開が非常に劇的になる。

ヒロインとの溝が埋まっていく過程を、連続イベントで実感させられたりすることもある。恋愛ドラマのような物語が楽しめるのだ。

次ページでは各ヒロインのイベントをチェック！

ヒロイン7人のイベント&ストーリー展開をチェック!

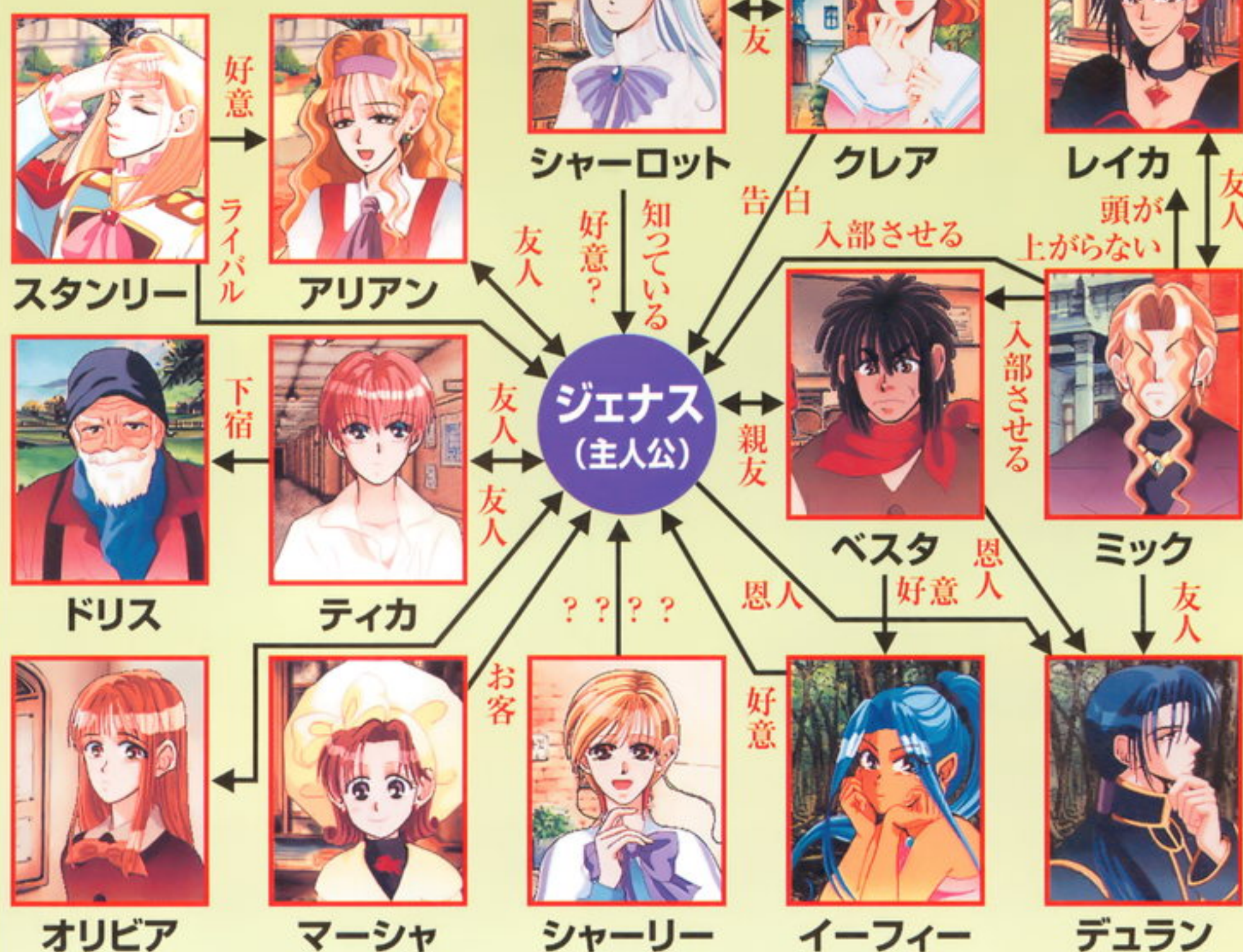
前ページの解説で、このゲームの全体的な流れはつかめたと思う。そこで今度は、ヒロインそれぞれのストーリーにスポットを当てていってみる。ただ、シナリオ分岐後の具体的な物語展開がまだ見えていないキャラもいるので、今回はあまり踏み込んだ解説はせず、各シナリオの核となる重要ポイント、およびシナリオ展開予想を中心に話を進めていく。

新たなイベントグラフィックも、あわせていくつか紹介。プレイ時の楽しみを残すため、あまり詳しい解説は、あえて行わない。

右の人物相関図には、この写真の男（マーク）など、中盤以降に登場するキャラは入れていない。

「アナザーメモリーズ」人間関係図（序盤）

ジェナス（主人公）

シャーロット　クレア　レイカ　スタンリー　アリアン　ベスタ　ミック　ドリス　ティカ　オリビア　マーシャ　シャーリー　イーフィー　デュラン

シャーロット・マクウェイン　彼女は何故ジェナスを知っていた?

初登場のとき、ジェナスのことを知っているかのようなそぶりを見せた彼女。その理由が、シャーロットシナリオのひとつのポイントとして語られる。うまくやれれば、わりと早期に彼女と付き合えるというところまでいくのだが……。

最初は、ジェナスに告白した親友クレアのため、身を引こうとする。

付き合うところまでいっても、さまざまな障害が入り……。

優しい反面、自己主張があまりに弱い。彼女を選ぶなら、しっかり守ってあげなければ。

ジェナスを陥れ、シャーロットを奪おうとするキャラまで登場。障害は多い。

オリビア・エバンズ　晴れて付き合い始めた2人だが……

実は彼女とは、かなり早くからお付き合いすることが可能。しかし、事はそう上手く運ばない。ケンカ別れして終わり、という最悪の結末を迎える可能性だってあるのだ。彼女なりの悩みを、きちんと理解してあげられるかどうかがポイント。

上手く進められれば、オリビアにわりと早くに告白することが可能だ。

したがってオリビアシナリオは、2人が付き合っているという状態で進んでいく。

魔法に興味はないという彼女が、なぜ魔導学院に来たのか、その理由をわかってあげよう。

とある理由から、ギクシャクした関係になってしまう2人。破局の危機を乗り越えられるか?

イーフィー・マクレイン 世間とズレた彼女その原因は何?

イーフィーというキャラは、突飛な言動や行動が多く、普通の人とはちょっと違う感覚を持っている。そのため、余計なトラブルを引き起こすことも少なくない。しかし、それでメゲていては彼女は落とせないぞ。

ヒロインの多くに言えることだが、彼女たちはそれぞれに、何らかの悩みやトラウマを抱えている。それを考慮して行動することが大切なのである。

なぜ世間とズレているのかを、まず理解する必要あり。

彼女はジェナスに好意的だが、ベスタは彼女が好きらしい。このシナリオでは、ベスタの動向も見もの。

アリアンディーネ・シェトランザ 自分の考えと立場との矛盾に悩む……

貴族である彼女のイベントには、やはり王侯貴族がよく登場する。したがって、話のスケールがけっこう大きくなるようだ。彼女自身は特権階級に否定的で、伯爵令嬢という肩書きを通して自分を見られることを嫌っている、というのがポイント。

スタンリー王子との三角関係も見どころ。彼と決闘するハメになることも。

彼女自身は、あくまでも普通の女の子として接してもらいたがっているのである。

彼女は滅多に怒らないのだが……。何で怒っているのかは秘密。

やはり、権力者絡みの話がよく出てくる。彼女を落とそうと思ったら、権力に負けてはいけない……!?

シャーリー・テンプルトン

謎多きミステリアスガール

謎めいた雰囲気のある彼女だが、シナリオに関しても謎が多く、残念ながら、あまり具体的な解説はできない。ひとつ言えるのは、彼女はジェナスに好意的である、ということ。幸せなことに、いろいろなイベントで優しくしてもらえるのである。

ジェナスが逆境に負けそうになると、励ましてくれたり、アドバイスしてくれたりする。実は惚れられている!?

神秘的な印象を漂わせている彼女。そのシナリオ展開は、実際にプレイして確かめてみてほしい。

ジェナスたちと同い年だが、年上と感じられるほど落ち着きがある。

まだ子供っぽさが抜けきらない少女だが、魔法の才能は抜群。全ヒロイン中、もっとも悩みが少ないように見えるが、実際どうであるかは、まだわからない。

情報を集めてくるのが好きらしく、よくニュースを聞かせてくれる。

街の触媒屋で、よく店番をしているマーシャ。したがって、会話をするのは比較的簡単だ。彼女のシナリオがどんな話なのかは、まだよくわかっていないのだが、おそらく魔法絡みの話になるのではないだろうか?

他のキャラと違って、「ここに行けば、ほぼ確実に会える」という場所があるマーシャ。そのため、頻繁に会うことが可能だ。店を手伝わされることもあるが……。

マーシャ・ミリガン ジェナスは「お客さん」

単にボーイッシュな少女と見るのではなく、なぜボーイッシュなのかを知ることが大切。

乗馬や剣のけいこに打ち込み、鍛冶屋に出入りするなど、男性的な行動が目立つティカ。父親に認められたいという意識が、彼女をそうした行動に駆り立てているらしい。この父親が、ティカシナリオのキーパーソンになるのだろうか?

弟に対してコンプレックスがあり、父親に自分を認めさせようとしている。父親がどんな人か、気になるところ。

彼女は、この近くの生まれではないらしい。今は牧場に下宿中。

競技大会など、実力勝負に燃える傾向が強い。

ティカ・ネドラン 剣の修行に打ち込む理由は?

KOEI®

二人の女王候補が帰ってきた！ふたたび始まる、アンジェワールド。

●ライバル「ロザリア」でのプレイが可能に！ 守護聖様の反応が楽しみ♡
●ロザリアの存在がリアルだから、くやしさも友情も真に迫る！
●ドキドキを演出するイベントや会話も大幅にボリュームアップ。

今度はロザリアでもプレイできる！

アンジェリーク® デュエット

ネオロマンスゲーム

7月30日 発売予定 7,800円

もれなくバックアップカートリッジ用特製シールと守護聖様のしおり（9枚）がついてくる！

何をしようかな。

何をしようかしら。

同時発売
ラブバラードを奏でる特製オルゴールつきのセット！
アンジェリークデュエット プレミアムBOX　9,800円

最新情報満載！アンジェリークオフィシャルページ
http://www.koei.co.jp/angelique/

守護聖様がいっぱい！ 毎日が楽しくなる！

アンジェリークプレシャス

Angelique Precious

話題騒然のオフィシャルグッズ、好評発売中！

アンジェリークプレシャスの商品に関するお問い合わせは（株）光栄ネットの通信販売をご利用ください。0120−55−3594（月〜金 10:00〜12:00／13:00〜17:00祝・祭日を除く）

商品	価格	商品	価格
グリーティングカード	1,000円	カップ＆ソーサー	1,200円
300ピースジグソーパズル①ジュリアス ②マルセル ③オスカー	各1,500円	スプーン＆フォーク（9種類）	各1,000円
守護聖ぬいぐるみ9体セット	9,000円	キャラクターピンズ（9種類）	各700円
カードダスマスターズ・アンジェリーク ファースト・プレミアムパック	500円	メッセージポストカード＆シール	500円
アンジェリーク・ボイスメモ（グレー/オレンジ）	各2,079円	テレホンカード（10種類）	各1,000円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

NO RESALE

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

緊急特別企画

グルグル読者投稿コーナーパワーズ!!

ちょっとだけ
先どり気分!?
でもパワー全開!!

というワケで、お待たせしました！ 全国1000万（推定）のドリームキャスト大好き人間の皆さん、特別企画「グルグルパワーズ」、堂々スタートでございますぅ～！（ドンドンドン）このコーナーは、皆さんの抑えきれないドリームキャストへの思いをガッチリ受けとめるべく誕生した、まさに21世紀の“マイルストーン”なのでありまーす!!（ただし今週限りの単発企画）。来週からは通常通りのLPをお届けしますが、近々何か変化があるかも……？ それでは始まり！

【各界から寄せられたDream Cast™への祝辞】

せがたが！ — 秋田県／イモぶっとばす

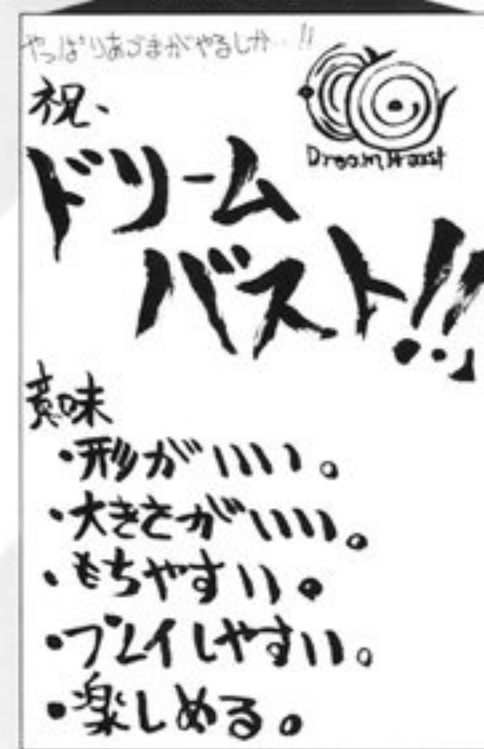
学級委員が！ — 福岡県／まっきょ

ナイツが！ — 東京都／ぎゅうにゅう

社長が！ — 東京都／かせきらいたぁ

バスト？ — 栃木県／あづま公正

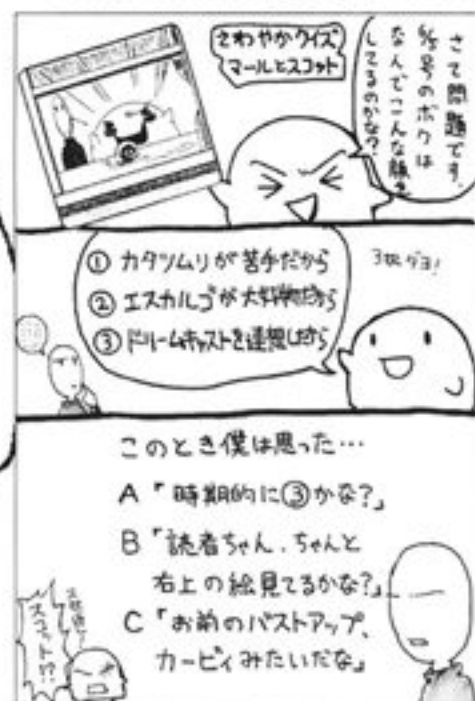
Letters PARK めざせ投稿KING!（縮小版）

東京都／クレイジーじじい

先日、何泊も編集部で過ごしたあげく帰宅したワシ。鍋のフタを開けるとそこはカビワールドだった（泣）。記憶消去。梅雨ニモ負ケズ今週モGO！

●カツオが声変わりした。今年の10大ニュースに入るかも。←入らんわ。

（新潟県　目からビーム☆）

ワシもびっくりした。サザエ一家はいつまでも歳を取らないまま。そのうち波平より年上になっちゃうのかな。フッ。

W杯のおかげでいつにも増して眠い日々が続いてる。がんばれニッポン！ということで来週までオールボワ。

●ドリマガ？

（富山県　上本メツヲ）

●「BEEP！ ドリキャス」を希望します。

（茨城県／じまっく）

●え!! ドリームキャストが、98年末発売って、オイ、受験追い込みやん……。泣いていいですか？

（大分県　たと）

●セガの新ハード「ドリームキャスト」にビビビときました♥

（大阪府　去るGAN席）

●ドリーム、ドリーム、夢、希望、期待、どりい～む～！ 期待してるぜ！ ドリームキャスト。

（岐阜県　岐阜の星）

●ドリームキャストかぁ……スゴイ名前。ていうか最初「プレステ？」と思っちゃいました。ねぇ？ 管理人さん……。

（岐阜県　神風 光）

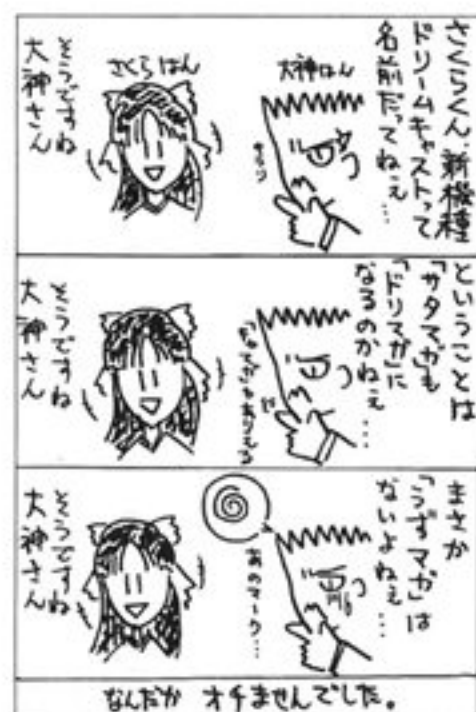
●ドリームキャストネタうんざりですか？ うんざりですね♥ でもやっちゃうんだな。

（福島県　南斗ボム）

●DC同時発売タイトル俺予想

1. D2
2. バーチャ3
3. バイオハザード完全版
4. 放課後マニアクラブ
5. ポリゴンイリさんの大冒険

（静岡県　燃える闘塊）

みんなの夢が重なり1つとなる

千葉県／深村サキ

シルミラのクビトさん風サクラさん。しかしこんな投げやりな応対はないだろう。

富山県／上本メツヲ

私も好きよ♥でも、128ビットではないのだ。詳しくは欄外を見てくんねえ。

神奈川県／ウッディ

わからんぞ。何しろ"夢"のハードだからな。みんなの"夢"が叶いますように。

東京都／クレイジーじじい

父さんがこんなマニアックだったなんて？ゲームオンチだとばかり思ってた……。

東京都／川田光一

「ドリームキャスト」、略して……!!

●き、君たちは気づいているか。「ドリキャス」では「ム」と「ト」しか略せていないということを。で、略称は「ドリィ」でどうだ。でもクローンじゃないぞ。ぬ、そしたら「ドリカ」か「ドキャ」、英語風省略で「キャスト」、どうじゃ。「ドリキャス」はいやだよおー。

（奈良県　稿 閲吉）

●「ドリームキャスト」をセガサターン→SSみたいにアルファベット2文字で略すとDCか？　どこぞのカード会社のようだぞ。

（東京都　すぎっちょ）

●「ドリキャス」はヘンだから「ユメキャス」ね。

（奈良県　青木健司）

●デス・クリムゾンもD.C.なんだよね……。

（京都府　2浪なチュチュム）

怪情報もあり

☆ドリームキャストのマスコットキャラは、ロゴが渦巻きということで忍者ハットリくんかバカボンらしい。

（奈良県　DEB）

☆社長はバーチャ3に隠れキャラ出演を狙っているらしい（早い者勝ちネタ）。

☆「Dの食卓2」の発売を記念してCASIOから「D-SHOCK」が発売されるらしい。

（石川県　デスVSじじい）

☆ドリームキャスト版「ル・マン24」は本当に24時間通信対戦するモードが入るらしい。

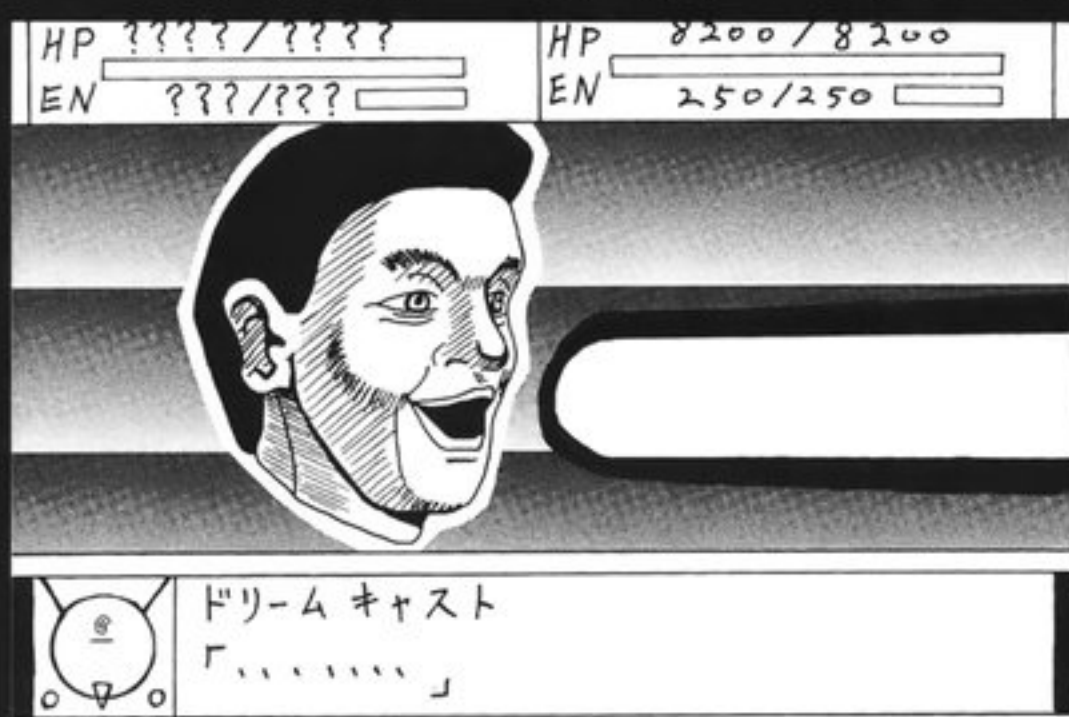
（東京都　クレイジーじじい）

☆セガサターンマガジン、新ハード発表に伴い新雑誌に移行。その名も「ドリームキャストマガジン」！　ちなみに略称は裏の裏をかいて「リムジン」に決定。

（栃木県　ウルトラ吉田）

福島県／南斗ボム

実現したらすごいな。せがたさん（←ファンク道場出身っぽい）と共演とかね。

イカすぜ

神奈川県／プリズン

●ドリームキャストのデモンストレーション（ポリゴン入交さんのやつ）を見て、やっぱり入交さんってすごい！　と違った意味で再確認した。

（岐阜県　岐阜の星）

●入交社長の体を張ったパフォーマンスに感動しました（でもちょっと恥ずかしそうだった）。

（愛知県　佐々木タワー）

●イリさんがCMでせがた三四郎と共演、なんてことはないのでしょうか。あれだけ無防備だと逆に好感度高いと思う♥

（石川県　ら偉人）

●発表会のときのポリゴン入交さんの登場はもうアレっきりなのでしょうか。シューティングゲームのラスボスなんかにももってこいだと思うのですが。

（熊本県　能見多佳子）

●入交さんは今後ゲームに登場したりしても愉快だと思います。ドリキ

ウズマキ模様に物申す

●ドリームキャストのロゴマークを見てキ×レツ大百科の勉×さんのメガネと間違えたのは俺だけじゃないと思うけれど、どう思いますか？

（茨城県　セガ世界戦略）

●ドリームキャストのマークが発表されたときの周囲の反応→

・目を回しそう　・催眠術？
・なると　・蚊取り線香
・お日さま　・とぐろ
・「おろ？」　・ソニック
・針鼠弾　・ニョロゾ
・「魔法使いTai」
（僕はよく知らないのですが）
・アリババ神帝が吸いこまれそう
（僕はよく知っているのですが）

LP宛てのお便りを見ていても、けっこう誤解している人が多いようだが、「ドリームキャスト」は128ビット機ではないのだ。話せば長くなるので、詳しくはサタマガのバックナンバー（特にVol.18のP84～P85あたり）を見てね。

とき……合言葉は「ドキャ」!!

●オイラ「ドリームキャスト」をDCって略してるケド、「Dreamcast」で1単語なんだよなあ。
（奈良県　DEB）
●私は「ドリキャ」派♥
（愛知県　かろやん）
●略称候補。
1．キホンテキに「ドリキャス」
2．またキホンとして「DC」
3．ちょっと長いので「ドキャ」
4．さらに短く「ドス」
5．レスラーっぽく「ドリーC」
（静岡県　網打ち式原爆固め）
●ドリキャスドリキャス楽しいな～♪って歌にしてCMとかでガンガン流せば定着するんじゃん？
（青森県　安田丸）
——みんな色々考えてるんだねえ。JRが「E電」とか言ってたみたいにセガの方で愛称公募して「こう呼んでください」ってやればいいのにね。でも、それじゃ普及しないのかな。

イリさん!!

山形県／つちのこ太郎

山形県／つちのこ太郎

富山県／上本メツヲ

ャスの初回出荷分にオマケみたいな感じで、「社長で遊ぼう！」みたいなものを入れてくれないかなあ（←やりすぎ）。
（北海道　キム タク）
●新（？）社長、入交さんに期待大！　っていうかもう社長になってからけっこう経つんでしたっけ。宣伝失敗しないでね。
（長野県　ウッチー）

どうなるどうする三四郎!?

●セガの新ハードが発表されたけれど、これからせがた三四郎はどうなるんだろう……。改名するのか？
（高知県　ファイヤァァァ！）
●遊びの道に命をかけた結果がこの大ピンチとは……。みんな、世紀末に狂い咲いた男の中の男、せがた三四郎を忘れるなよ！　っていうか何とかしろ、セガ！
（山口県　変態ブリーチャー）
●せがた三四郎の今後についてですが、ヘタに再就職を狙うよりも「せがたドリ雄」とかいう弟と共演するといいと思う。役者はキンキキッズとかでバッチリ。
（北海道　山野かなえ）
●最近、「ドリームキャスト」の発表によりせがた三四郎の去就が取り沙汰されているが、私はハッキリ言って落日の三四郎など見たくない。このまま男らしく夕日の中に消えてゆくのもまた男道！　またいつか会える日を楽しみにしてるぜ……。
（東京都　DJタタラ）
——三四郎人気は健在。このままいなくなるのは惜しいが……。

栃木県／あづま公正

大阪府／片桐ひろお

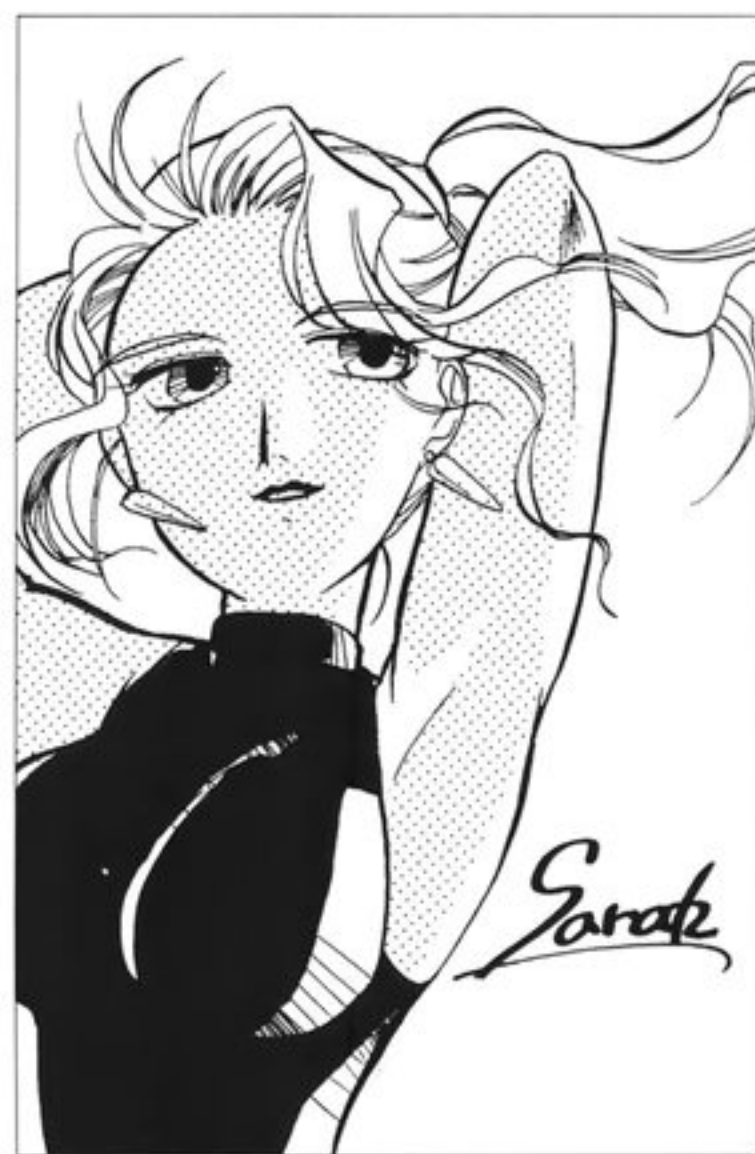
・ペロペロキャンディー
・カメレオンクラブ
・魔法陣グルグル
・起動画面で回転したらイヤだ。
（東京都　クレイジーじじい）
●ドリームキャストのマークを見て、アコム「むじんくん」のCMに出てきたナイキもどきのマークを思い出した人は私以外にもいる……と思う。
（福岡県　入井詠亜）
●最近ようやく「ドリームキャスト」という名称にも慣れてきた。うずまき模様にもそのうち慣れるんでしょうか……。
（広島県　ハギー・ホリ）
●取扱説明書の警告として、「蚊取り線香を入れないでください」と明記すべきでは。いや、金×とタイアップしてオレンジ色の日本の夏を売り出したらいいのではないか。立ち昇る煙に無限の……以下略。「蚊取り線香じゃないの？」母の一言はきつかった。
PS．渦巻きって、あの「ガラスの仮面」の美内すずえ先生が好きそう。ついでに「ループ」「らせん」「リング」とか……あんまりやると、宗教っぽくなりそう。世紀末ですね。
（静岡県　瀬里歌）
●あのドリームキャストのマークは、懐かしの「名探偵カゲマン」を思わせる（分っかるかな～？）。
（埼玉県　ヤンヤン）
●ドリームキャストの本体の上の方にうずまきみたいな模様があって、それを見た友人は思いっきり「うわ！ダッセー」と言った。そ、そこまで言わなくても。自分はラララ×人くんの限定モデルのあのマークに似ていていいと思うんだけどなあ。
（鳥取県　ロケラン）
——例のミステリーサークルですが、「宇宙」「無限の可能性」を表現しているらしいです。本当に無限に売れたらとっても愉快なのにな。

※凡人といいますか……単なるヒマ人？ってコメント書いたヤツもっとヒマ人!?

神奈川県／きたむらみつえ

いいですねぇ。さわやかな風を受けつつ一人たたずむサラ。欲を言えばもうすこしバックになにか処理が欲しかったな。VF3はドリームキャストでプレイできるのか!?

今週の「凡人」

静岡県／燃える闘魂
形は良いです。もっとパワフルにするといいでしょう。

東京都／川口さん
ちょっと線が弱々しいですね。力強く書きましょう。

神奈川県／ウッディ
わかっていると思うがこのハガキではポイントはやらん！

富山県／上本メッヲ
筆運びに迷いがあります。思いっきり引きましょう！

宮城県／KAZ丸

ごめん。すげー古いハガキを使っちゃったよ。「夢」の続きはやっぱDCで見たいもんだ。

夢は叶うのか!?

夢のハードで

埼玉県／いちにの
おお！「バーニングレンジャー」と「ソニック」の夢の共演!? 次回作もつい期待しちゃうね。

東京都／つよいロボ

彼もセガファンには根強い人気の作品だね。こいつの続編は……まぁ、期待ってことで。

埼玉県／黒ボン使い
「記録を破ろうと思ったんですけど……」ってことだけどこれも結構時間かかったでしょ。

岐阜県／神風 光
「ラストブロンクス2」希望か楽しい格闘ゲームだよね。デフォルメがいいカンジの作品です。

さすがに「ドリームキャストソフトのイラスト」はなかったので、「出たらいいなこんなソフト」として掲載してみました。……番外としてなんかグルグル描いてきた人達も載ってますが。「Dの食卓2」に続いていろいろソフトも出そうな予感。みんなも「これは、ぜひDCで！」ってのがあったらバンバン送ろう!! 夢が叶うかも！

東京都／浅見奈穂
バイパーズ2はプレイした？ ハートに食いこんだ胸元がセクシーだぞ。

岡山県／白雪
はたしてゾンビの増量なるか。CPUが強ければ敵も強くなるのか!?

東京都／小村一人
類のマーク（？）に着眼するとはおヌシスルドイぞ！ なんてね。

北海道／グラはむ
3Dソニックの活躍に期待か？ 今度は社長と競走したりして!?

東京都／クレイジーじじい

INFORMATION

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

現在ポイントは毎号掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りしています！ ポントを貯めて景品をゲットしよう!!

今知りたいアレコレを突撃アタック!!

11月20日のXデーに向けて新コーナー開始!?

Dreamcast™

ドリームキャストNow

11月20日に向けて、新たな情報に飢えている人も多いみたい。噂の真相から直撃アンケートまで、みんなが今知りたいことをお届けだ！

サタマガ読者100人に直撃！アポなしアンケート!!

今回のお題は「アーケード移植」ですっ！

サターン＝アーケードの移植マシンというイメージが強かったけれど、ドリームキャストに対するみんなの期待はどうなのかな？　サタマガ読者100名に、編集部からアポなしアンケートを実行だ！

Q1 「VF3」はSS（セガサターン）とDC（ドリームキャスト）どっちで遊びたい？

モデル3タイトルはサターンには1作も移植されていない。「VF3」はモデル3最初の作品だった。

セガサターン 17人
ドリームキャスト 83人

まず1発目の質問項目は「バーチャファイター3」に関して。'96年11月に「サターンで出します」と正式発表されたものの、その後音沙汰ないまま現在に至っている「VF3」。「どうなるのか、早急に正式なアナウンスをしてほしい」という声がユーザーの多くから聞かれる中、サタマガは「では、正直なところ、みんなはVF3をサターンとドリームキャストのどちらで遊びたいのか？」という質問をぶつけてみた。さて、結果は83％の人が「VF3はDCで」と希望していた。サターンで遊びたいという17％の人の気持ちもわかるが、大多数は完璧な移植を望んでいるということかな。正式発表の予定は未定だが。

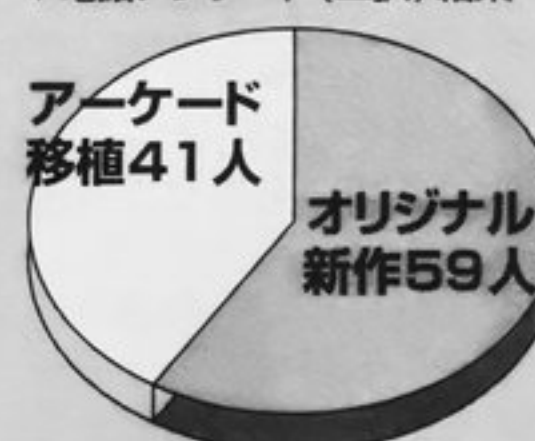
Q2 DC（ドリームキャスト）で一番遊びたいのは…

２つ目の質問は「ドリームキャストではアーケードの移植作とオリジナル作品、どちらで遊びたいか？」というもの。移植が多数かと思われたが、意外や意外、オリジナルを希望するユーザーが多かった。

新ハードの初期段階は移植ゲームが主力となるイメージが強いが、晩年のサターンでは「サクラ大戦２」「スパロボ」「ギレン」といった良質のオリジナル作品も続々と発売されたため、それらを支持するユーザーの満足度が数字に表れたと思われる。

このスペックなら、モデル3作品楽勝で移植可能なのだが……？

▼電話アンケート（二択）結果

アーケード移植41人
オリジナル新作59人

サターン初期の頃とは決定的に違う特徴だね。さて実際はどうなる？

▼6月19・26日読者アンケートより（1000人）

No.	カテゴリー名	件数	%
1	オリジナルの新作ゲーム	428	42.8
2	人気作品の続編	249	24.9
3	アーケードからの移植作品	154	15.4
4	他機種からの移植作品	105	10.5
5	その他	58	5.8

最新の読者アンケートでも同様の結果が。みんな良質のオリジナル作品の登場を期待しているようだ。

噂の真相～これってホントなの？～

ネット上の電子会議室やサタマガ宛の投稿などには、抱腹絶倒の噂話が満載。そんな噂話の真相に、みんなを代表して迫っちゃうぞ。さあ、あの話の真相は!?

ウワサ① セガと任天堂が団結して戦う？

とりあえずセガと任天堂に聞いてみたぞ!!

ほんの2～3週間前に、ネットで結構盛り上がっていた噂が、セガと任天堂が業務提携するという話。内容は「64DDはDCと互換がある」「CSK大川会長が任天堂幹部と会ったらしい」といった噂が根拠のようだ。そこでサタマガは無謀にも（笑）両社の広報にコメントを求めてみたぞ。「動きが激しい業界だから何が起こっても不思議じゃないでしょうけど、無責任な噂にいちいちコメントする気はありません」（セガ広報）、「単なる噂、すべてが憶測ですね」（任天堂広報）とのこと。うーむ、やはり。でも、火のないところに煙は立たない？

"?"

SEGAロゴがないのが怪しい？ともっぱらの噂

このウワサの根拠は、他にもDC本体にセガロゴがないこと、そしてコントローラーが任天堂っぽいデザインだから、といったたわいもない理由もあったようだ…。「勝手な憶測で、まったく関係ないですね」（任天堂広報）。「任天堂さんも困っていらっしゃるでしょうね」（セガ広報）。すみません、困らせちゃいました（笑）。

ウワサ② 「バイオハザード3」の行方は？

やるのやらないの？どっちなの？カプコンさん？

次は、カプコン岡本吉起氏の口から何度もその名前が挙がっている「ゾンビを撃つゲーム」。もうすっかりバレバレという感もあり、早く正式に発表してほしいところだが、その真相は？「岡本の言うゾンビのゲームについては、ご想像におまかせします。正式には秋以降に発表できると思います」（カプコン広報）とのこと。うーん、往生際が悪い（笑）！　先日の発表会で発表されると誰もが予想していたんだけど…。もしかして何かしらのトラブルで発表できなくなったとか？「いえ、当初よりあの内容の予定でした。違うものを期待されてたのであれば、ごめんなさい」（同）とのこと。あー、秋まで待つしかないのか!?

そういや、サターン版2は？「検討中」（同）とのこと。今さらそんなこと言われてもねぇ。

ハガキ大募集!!

気になることをサタマガがアタックします!!

このコーナーでは、ユーザーへのアンケート内容、各メーカーへの質問、真偽を確かめてほしい噂話を大募集！「アレの続編は出るの？」「あそこのDC参入はありえるか？」といった、セガとは無縁のメーカーへの質問も大歓迎。<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン「ドリームキャスト・ナウ」係まで。

そして次号からいよいよ「ドリマガ」始動か!?

「プロ野球チームもつくろう！」

えきさいてぃんぐスタジアム vol.5

今週も「野球つく」ファン感謝のページがやってまいりました。今回は、送られてきたハガキでも紹介してみましょうか。

『自分のチームの選手すべてを、C以下の選手にして日本一をめざしてがんばっています。もちろん、スカウトは一番能力の低い人で、大好きなライオンズだけど泣く泣く西口選手や松井選手をクビにして。つらいけど、今やっとすべてC以下の選手になりました。監督やコーチも一番年俸の安い人を使っていますが、選手の年俸は太っ腹に出しています。なかなか勝てませんが、Dの選手でも育てればよい選手になったりして「ああ、ここまで強くなって……」としみじみできます。ドラフトの時も、自分の人を見る力を試しているみたいでおもしろいです。日本一を取ったら、次はD以下の選手だけでやってみようと思います』（大分県／たと）

おお、ええ話やないか。強いチームを作ろうとしたら、普通はランクの高い選手を集めるのが常識。でも彼は、そこをあえてランクの低い選手を集めることで、「野球つく」における独自の楽しみ方を見出したんだね。みんなも彼を見習って、新しい楽しみ方を見つけよう!!

やっきゅんコーチの「野球つく」Q&Aコーナー

やあ、毎度おなじみのやっきゅんコーチなのだ。最下位脱出を試みる、悩めるハガキを今週も紹介するぞ。

●オールスターゲームには、1チームから最高何人まで出場可能なのですか？
（長野県／丸山泰弘）

1チームからは、最高で6人までが出場可能だぞ。ただし、同一ポジションからは2人までという条件つきだけどね。

●他チームからトレードを申し込まれた時、そのトレードが得なのか損なのかがわかりません。何かいい方法はありますか？　（大阪府／ANNE松本）

そんなときは、ウラ技で選手の評価を見るといいのだ。やり方は、“うけない”にカーソルを合わせてX、Y、Z、スタートボタンを同時に押しながらCで決定。“いいえ”を選択して、今度はカーソルを“うける”に合わせL、R、スタートを同時に押しながらCで決定。所持金のところに、選手の評価値が表示されるぞ!!

「野球つく」オススメ選手名鑑　番外編

まずはシード予選大会で行った、計1134試合（!!）での選手1人当たりのホームラン数上位10選手までを見てほしい。

順位	選手	本数
1位	ベルR	12本
1位	デルボア	12本
3位	オニール	11本
3位	フィスク	11本
5位	エレラ	10.67本
6位	マクレーV	10本
6位	楊戠学	10本
6位	モリスR	10本
6位	パーマーA	10本
6位	マッティンド	10本

外国人選手は打順に関係なくHRを量産してこの結果に。国内選手ではこのあと吉永幸一郎が8本で19位、松井秀喜が7.11本で26位にようやくランクイン。王、長嶋、野村克也は期待外れの上位3位を独占！　1本にも満たなかった。しかし、この選手たちが育ちきった状態なら、ベルR、デルボア、マクレーVといった、数値的には衰え始めた外国人選手を絶対に上回るはずなのに、実際にははるかに及ばないというのはどういうこと？利腕と打席との相性や監督の能力など、さまざまな要因を考えてみたが、どうしてもわからない。何か隠しパラメータがあるのでは？と思い、この疑問を開発者にぶつけてみたところ、「これといって隠しパラメータはありません。運ではないでしょうか」との答えが。う～ん、ますますわからん。わからないが、とりあえずパスワード対戦に限っては外国人選手がオススメ……なのか!?

松本匡史監督率いる、Cブロック優勝の盛岡ジャイアンツ。超攻撃型外人部隊だ。

第2回“かおつく”似顔絵コンテスト

パーツを組み合わせて顔をつくる“かおつく”で、有名人の似顔絵を作ってしまおうという当コーナー。たくさんの力作の中、特に目を引いたのは下の2作品。今回は、スペースの都合上2作品しか掲載できなかったけど、他にもレベルの高い作品は多数あったので、今後も機会があればぜひ紹介したいのだ。なお、今回の優秀作品賞の荒木隆さんにはソフトバンクから発売中の「野球つく」オフィシャルガイド（ヤリコミ編）をプレゼント!!

数字の見方

形	いろ
りんかく	かお
かみがた	かみ
め	め
はな	くち
くち	ひげ
みみ	てぶくろ
まゆげ	グローブ
ひげ	バット
しわ	
ほほ	
アクセサリー	
メガネ	

優秀　浜田雅功

形	色
32	2
0	0
26	0
1	0
69	0
0	5
2	1
2	3
0	
3	
0	
0	

静岡県／荒木隆

ダウンタウン浜ちゃんの似顔絵。ほかにも同じ作品はあったんだけど、インパクトという点ではこの作品がNo.1!!　目元や口元の妙なリアルさが、授賞のポイントかな。優秀作品賞おめでとう!!

おしい！　中井美穂

形	色
59	1
2	0
87	0
42	0
0	0
0	2
13	6
0	4
0	
0	
5	
0	

大阪府／川津修平

現在、フリーで活躍中の中井美穂さんの似顔絵。髪がないからちょっとわかりづらいかな？　大戸島イチ押し作品。

パスワード対戦トーナメント大会 シード予選B、Cブロック結果発表!!

現役若手選手が活躍する５年目のチームと、お金に余裕のできる27年目ならではの、高年俸の外国人選手ばかりを集めたチームが見事シード権を獲得!! この強さのヒミツを解剖する「オススメ選手名鑑」も併せて見てね。

Bブロック優勝 札幌ジャイアンツ
Cブロック優勝 盛岡ジャイアンツ

			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	古賀雅仁	釜電ダイナマイツ		○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×
2	藤井諭	上尾スワローズ	×		○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	×
3	小山晋一	読売ジャイアンツ	○	×		×	○	○	×	○	×	○	○	○	○	×	○	×	○	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○	×
4	MEDAMA	町田ジャイアンツ	○	×	○		○	×	×	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	×	○	○	○
5	高城頼博	仙台マリーンズ	○	×	×	×		×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×
6	土屋直人	横浜ベイスターズ	○	×	×	○	○		×	○	×	○	○	×	○	×	×	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○	×	×	×
7	宮坂靖昭	札幌ジャイアンツ	○	○	○	○	○	○		○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
8	高瀬貴行	西武ライオンズ	×	×	×	○	○	×	×		×	○	×	○	×	×	○	×	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×
9	井坂貴憲	中野ベイスターズ	○	○	○	×	×	○	×	○		×	○	×	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×
10	黒田好孝	足立モスキーツ	○	×	×	×	○	×	○	×	○		×	○	×	○	×	×	○	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×	×
11	元辻一景	読売ジャイアンツ	○	○	×	×	○	×	×	○	×	○		×	×	×	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×
12	水口暁	中日ドラゴンズ	○	×	×	×	○	○	×	×	○	×	○		×	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○	×	×	○	○
13	高瀬智聡	西武ライオンズ	○	×	×	○	○	×	×	○	○	○	○	○		×	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×
14	金子智一	鹿沼ダイナマイツ	○	○	○	×	×	○	×	○	○	×	○	×	○		○	×	○	○	×	○	×	○	×	○	○	×	○	×
15	豊浦裕介	千葉マリーンズ	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×		○	○	×	○	○	×	○	×	○	×	×	×	×
16	田中直己	新居浜ジャイアンツ	×	×	○	×	○	×	×	○	○	○	×	○	×	○	×		○	○	○	○	○	×	×	○	×	×	×	○
17	佐藤豊	山形ジェリーフィッシュ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×
18	井上富夫	ダイナマイト！	○	×	×	×	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	○	×	○		×	○	×	○	○	○	○	×	×	×
19	友枝孝	綾歌バファローズ	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○	○		○	×	×	○	×	×	×	×	×
20	川村直人	高槻ドラゴンズ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	○	×	○	×	○
21	岩本繁近	大分ハンマーヘッズ	○	○	○	○	○	×	×	○	×	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○		○	×	×	○	○	×	×
22	牛島大輔	横浜ブルーウェーブ	×	○	×	○	○	○	×	○	○	×	×	○	○	×	×	○	○	×	○	○	×		○	○	×	○	○	×
23	H・M	福井ハンマーヘッズ	○	×	×	○	○	×	×	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	×		○	○	×	○	○
24	斉藤秀樹	徳島ハンマーヘッズ	○	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×		×	×	○	×
25	鳴津圭人	北九州ハンマーヘッズ	○	×	○	○	○	×	×	○	×	○	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○	×	○	×	○		○	×	×
26	松崎幸治	観音寺ジェリーフィッシュ	○	×	×	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	×		○	○
27	澤田守正	千葉ハンマーヘッズ	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	○	×		○
28	稲葉真悟	岩倉ダイナマイツ	○	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	○	×	○	○	×	○	○	×	×	

			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	落合伸吉	小笠ハンマーヘッズ		○	×	○	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	×	×	○	×	○	×	×	○	○	○	×	×	○	○
2	福島健一	読売ジャイアンツ	×		×	○	×	×	○	×	×	○	×	○	×	×	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○
3	石川恵司	中日ドラゴンズ	○	○		○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×
4	山田泰之	横浜ベイスターズ	×	×	×		×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○
5	松崎竜也	盛岡ジャイアンツ	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
6	佐藤忍	阪神タイガース	○	○	×	×	×		×	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×
7	山本輝	川西ファイターズ	○	×	×	○	×	○		×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○
8	河嶌宏	阪神タイガース	○	○	×	○	×	○	○		○	○	×	○	×	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
9	富田護	松戸ジャイアンツ	○	○	×	○	×	×	○	×		×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○
10	甲健治	福知山ダイナマイツ	×	×	×	○	×	○	○	×	○		×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	×	○	×	×	○	×	○	○
11	梅田昭	札幌ジェリーフィッシュ	×	○	×	○	×	○	○	○	○	○		○	○	×	×	○	○	×	○	○	×	○	×	×	○	○	○	○
12	江利川真裕	仙台ジャイアンツ	○	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×		○	×	○	×	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×	○	×
13	中島公平	豊田ジャイアンツ	×	○	×	○	×	×	×	○	○	×	×	×		×	×	○	○	×	○	×	○	×	○	○	×	×	×	○
14	島田昌信	京都ダイナマイツ	×	○	×	○	×	×	○	×	○	○	○	○	○		×	○	×	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○
15	鮎川通寛	仙台スワローズ	○	×	×	×	×	○	×	×	○	○	○	×	○	○		○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	○	×	○
16	二本柳保徳	青梅ジャイアンツ	○	○	×	○	○	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×		○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○
17	小松翔	文京ハンマーヘッズ	×	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×	×	×	○	×	×		○	×	×	○	×	×	○	×	○	×	○
18	吉岡哲也	世田谷ジャイアンツ	○	○	○	○	×	×	×	○	×	×	○	×	○	×	○	×	×		×	×	○	○	×	○	×	×	○	×
19	武田英作	松山マリーンズ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○		○	○	○	×	×	×	○	○	×
20	吉田博	横浜ベイスターズ	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	○	○	×		○	○	×	×	×	○	×	○
21	加藤剛	広島東洋カープ	○	×	×	○	×	○	×	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×	○	×
22	東海林進一	松戸ドラゴンズ	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	○	○	×	×	×	○		×	×	×	×	×	○
23	水谷年孝	横浜ベイスターズ	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○		○	×	○	×	×
24	辻大祐	堺タイガース	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×	×	○	○	○	○	×		○	×	×	○
25	玉川隆司	タマオールスターズ	○	○	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×		×	○	○
26	大橋富美雄	旭川ハンマーヘッズ	○	○	×	○	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×	○	○		×	○
27	寺倉勝	石垣モスキーツ	×	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	○	×	○	×	×	○	×	○	○	○	×	○		○
28	木村隆之	横須賀ベイスターズ	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×	○	×	×	×	×	

このコーナーへの投稿はこちらへ

当コーナーへの質問・ご意見ほか、「野球つく」に関する質問等も受けつけています!! また、さまざまなコーナーも用意していますので、とりあえずハガキを送ってみてください!! 「野球つく２」への要望なんかもいいっスね。

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「野球つく
えきさいてぃんぐスタジアム」
○○○○○係まで

担当者たちのたわ言

泰蔵 大戸島

大戸島■巨人がついに首位に!! しかし、その日はちょうどW杯開幕日。どのスポーツ紙も１面を飾れませんでした。ちょっとさみしいかな。
泰蔵■順位も結構入れ替わってるし、普段の年なら盛り上がってるはずのペナントレースだよね。こんなときこそ起てよ、野球ファン！
大戸島■あ……、俺サッカー中継ばっか観てて寝不足なのよね。
泰蔵■実は、おいらも昨日のアルゼ……いや、なんでもないってば。
大戸島■まあ、今の時期はしょうがないやね。でも気合入れていくぞ!!

ガングリフォンII 日本外人部隊 広報課分室

LAST MISSION! 最終回!!

GUNGRIFFON II

8回にわたり、連載し続けてきた当コーナーも、いよいよその使命を完遂し最終回。これまで、ディープかつホットなご支援をしてくれた方々に感謝！

ガングリフォン世界動乱史序説　第8回講座

最終講座は、米軍HIGH-MACS、その運用と任務について

VTOL（垂直離着陸）の“V”と、WALK（歩行）の“W”の2つの頭文字VWを与えられた全く新しい兵器であるVW-1HIGH-MACSは、攻撃ヘリの代替として配備されることになった。

アメリカ陸軍の機甲師団及び機械化歩兵師団には、各1個の航空旅団とが配備されている。

航空旅団は、攻撃ヘリ大隊、空中対戦車大隊、空中騎兵大隊各1個で構成される。

●空中対戦車大隊の任務

空中対戦車大隊のVW-1 HIGH-MACSは、以下の任務をもつ。

1. 地上部隊のために空中機動手段を活用し、偵察警戒に任ずる。
2. 空中機動能力をもって、攻撃・防御・遅滞行動を実施する。
3. 防御地域の警戒を実施する。

空中対戦車大隊のVW-1 HIGH-MACSは、攻撃ヘリ大隊のRAH-66偵察攻撃ヘリと共同で偵察・警戒といった任務を遂行する場合もある。

VW-1 HIGH-MACSは、RAH-66偵察攻撃ヘリと編隊を組み、目標にそっと忍び寄る。RAH-66偵察攻撃ヘリは地上の遮蔽物を最大限に活用し、目標を探す。

そして、VW-1 HIGH-MACSはRAH-66偵察攻撃ヘリのやや後方、少し離れた敵対空砲火の射程外に身を潜める。目標を選び出すと、コックピットのCRTにはその映像が表示され、光学システムのボアサイトと合致させられる。レーザーはその後目標を指示、待機しているVW-1 HIGH-MACSに目標の位置などの情報を自動データリンク装置を通じて送信する。僚機は合同して作戦を実地、VW-1 HIGH-MACS が目標を破壊するまでの間、RAH-66偵察攻撃ヘリはレーザーエネルギーの照射を続ける。

●チームでの戦闘

チーム・分隊レベルでは、地上を移動する部隊と航空部隊の火力を連携させ、支援砲撃を統合し、肝心な時と場所の敵へこれら火力を集中しえる能力が必要である。これらの用件を達成するにあたっては、効果的な戦闘訓練と作戦に必要な戦術と砲撃の統合が強調される。

1. チーム及びそれに関連する戦闘結果に及ぼす危険を危険度に準じて対応交戦するに必要なチーム間の火力連携ができること。
2. 時期の能力を最大限に発揮しつつ、チーム内で目標を連携攻撃できること。
3. 監視役の火力により相互支援を行いつつチーム内で目標を連携攻撃できること。
4. チームの火力と地上支援部隊及び航空部隊の火力、さらに他の機動運動中の部隊の火力を統合すること。

また、対戦車中隊でM151A2TOW搭載ジープの後継車両としてM16を配備した第82空挺師団でも、それまでAH-64攻撃ヘリを装備していた1個の攻撃ヘリ大隊を、空中対戦車大隊に改変しVW-1 HIGH-MACSを配備した。

攻撃ヘリでは、ヘリボーン時の一番脆弱な瞬間を援護することはできても、その後も継続して戦場にとどまり支援を行うことは行動時間（航続時間）の関係上不可能であった。

だが、地上に降りて戦うこともできるVW-1 HIGH-MACSを運用するようになって、ヘリボーンした後も密着した火力支援を引き続き行えるようになった。

●戦闘時における注意点

1. キルゾーンをさけるため、地形追従飛行（速度一定で高度15mを地形に沿って飛ぶ方法）を行え。
2. 機体の秘匿と隠蔽に勤めよ。
3. 攻撃に移る前に、敵の視認線に入ることを避けよ。
4. 水平飛行を避けよ。
5. 敵の視認を妨げるべく処置せよ。
6. 同じ射撃位置を2度使うな。
7. 次の射撃位置は、状況と任務が許すかぎり前の位置から離れろ。
8. 奇襲を常に心がけろ。
9. 目標の射撃は迅速に行え。
10. 敵に機体を見せたなら、直ちに攻撃するつもりでいよ。
11. 攻撃終了後は直ちに機体を秘匿しつつ現在位置を離脱せよ。
12. 敵目標との交渉に関しては、監視任務の機体による制圧射撃と共同せよ。
13. すべての目標がカバーされていることを認識し、もっとも危険な目標を第一に攻撃することを念頭に置きつつ、攻撃目標の優先順位を明らかにせよ。
14. 戦闘チームの火力を統合し、攻撃の支援に投入せよ。

また次のことにも注意すること。

・もっとも危険な目標を最初にたたけ！（対空火器、その次に戦車、その後で装甲車両をつぶせ）

・敵を車内に追い込み密閉させるため、制圧射撃を行え！　これにより敵は車内に閉じ込められ、その視界は限定される。

・敵のキルゾーンでの機体暴露を局限するため、火器のスタンドオフ性を活用せよ！　上部装甲が薄い装甲車両は、20mm機関砲より大きな火器に弱い。

・敵を混乱せしめ、敵がその野砲あるいは対空砲をこちらへ指向できぬよう、自機の機動性を活用せよ！

・敵車体の露出部で一番脆弱な箇所を狙え！（通常主要部中央あるいは露出部のもっとも平坦な箇所である）

●攻勢戦闘時における運用

1. 目標域に接近する場合は、極力高度を下げ、地形を利用して機体の暴露を避けるように努める。
2. 無線機の使用は最小限に抑えるか、あるいは完全に封鎖してしまう。
3. 敵レーダー網の間隙が察知されていれば、それは極力利用する。
4. 敵の対空火力を吸収するため、使用できるならばデコイを飛ばす。

最後に、ゲームとは直接関係のない設定を連載してきたが、どうだっただろうか？　現代の延長として設定してきた「ガングリフォン」の魅力を、少しでも感じてもらえたのならば、これに勝る幸いはない。

★この作品はフィクションであり、実在の組織・団体・個人等にはいっさい関係ありません。

JPN.FL 広報課公認！

ガングリフォンII タイムアタックコンテスト結果大発表！！

さぁ、大変長らくお待たせいたしました。「ガングリフォンIIタイムアタックコンテスト」の結果発表です。まずはとにかく結果をご覧ください!!

コメンテーター：
JPN.FL広報課分室室長　小川陽平

大激戦の初等科教練結果

第1位	飯島 洋	19秒80
第2位	大塚 悠介	20秒05
第2位	高木 亮介	20秒05
第2位	降旗 浩二	20秒05
第5位	北迫 真一	20秒10
第5位	徳永 勇起	20秒10
第5位	森脇 敦史	20秒10
第8位	井上 裕也	20秒15
第8位	滝本 徹	20秒15
第10位	磯川 泉	20秒20
第10位	佐久間 悠人	20秒20
第10位	長崎 琢磨	20秒20
第10位	平井 太郎	20秒20
第14位	坂原 俊雄	20秒30
第14位	正路 千暁	20秒30
第14位	吉村 正彦	20秒30

とにかく、激戦だった初等教練ですが、この16人がベストパイロットです（拍手）！

高等教練に比べ全てにおいてシビアな初等教練では、当初から同着者が何人が出るであろうと予想をしていました。が、こちらの予想をはるかに上まわる0.5秒間に16人が存在するという大激戦。そして、その中で唯一19秒台をたたき出した飯島氏の技術と集中力には、ただただ驚嘆するしかありません。

エクササイズではジャンプの扱い方が非常に重要になりますが、飯島氏が他の人たちと決定的に異なるのは最初のジャンプでマップ中央に菱形に配置されている戦闘車両までを倒してしまうことです。したがって、高台に配置されているAWGSを倒した時点でもジャンプが1回行うことができるので、高台から降りるという余計な動作が行われないので時間を短縮することができるのです（このあたりは言葉での説明は非常に難しいので、弊社webページにアップされているムービーをぜひご覧ください）。

COMBAT RESULT

1位、19秒80をたたき出した飯島洋さん。

個性が光った、高等科教練結果

第1位	石井 貴章	38秒00
第2位	池田 淳一	38秒35
第3位	松村 雅義	38秒95
第4位	酒井 敏	39秒05
第5位	早坂 智明	40秒00
第6位	富岡 康雄	40秒25
第7位	井上 玄	40秒50
第8位	黒川 照晃	40秒85
第9位	実原 猛	41秒35
第10位	高橋 毅	41秒40
第11位	又野 裕一	41秒45
第12位	木野 考紀	41秒60
第13位	天野 直	42秒30
第13位	渡辺 勇雄	42秒30
第15位	藤崎 治雄	42秒80

初等教練に比べてライン取りに個性が出る高等教練では、タイムにある程度の差が出ました。その中でも38秒ジャストの記録を出した石井さんは、まっ先に40秒を切ってエントリーをしてくれた人です。

高等教練で難しいのはラインどりもさることながら、武器のチョイスをどうするかにあります。また、タイムを大幅に短縮する必須のテクニックとして「耐久力の低い的に対しては支援攻撃を使用する」というのもあります。支援攻撃は当たるか当たらないか確実ではありませんから、使えば使うほど失敗する可能性も大きくなるのですが、石井氏は大胆にも2度（ゲーム開始直後と終盤のヘリに対して）使用しています。

どの標的を支援攻撃で破壊するか、そうでない標的に対してはどの武器をチョイスしてどの場面で使用するか……。まるでパズルのようですが、それをうまく噛み合わせた1つの答えが、38秒ジャストというタイムに現れていると思います。

COMBAT RESULT

38秒ジャストを記録しトップの石井貴章さん。

―タイムアタックコンテスト終了にあたって―

正直な話、コンテストの企画を始めた時はここまでたくさんの人たちが応募してくれるとは思ってもみませんでした（応募総数：783人、初等教練応募者数：611人、高等教練応募者数：172人）。

もともとストイックなやり込みを要求する「ガングリフォンII」のなかでも、エクササイズは特にストイックさを要求します。ほんの少し、あと0.05秒を縮めるために多大な労力を要求するのです。

そんなクセのあるゲーム中の一モードを、こんなにもたくさんの人がタイムを縮めるために努力をし、コンテストに参加してくれたことに対して、感謝の気持ちでいっぱいです。

今だから言える話ですが、最初は開発スタッフの最高タイムは越えられないのでは？　と考えていた部分もあったのです。しかし、そんな考えは送られてくるビデオを前に吹き飛ばされました。まさか、ここまで記録が短縮されるとは（反省）。

ゲームというものは、作り手の送る側と受ける側のキャッチボールだと思います。そして、本気の球を投げれば、本気で投げ返してくれる。そんなユーザーに恵まれるということは、開発する側にとってこれほど嬉しいことはありません。たくさんの（そして熱い）球を投げ返してくれたユーザーに恵まれたガングリフォンというタイトルは、本当に、本当に幸せな作品だと思います。

投げ返してくれたたくさんの球は、それ以上のものにして必ず返します。ゲーム アーツの次回作に、ご期待ください。（日本外人部隊広報課分室　室長：小川陽平）

ガングリ「スタッフのコレを読め！『戦場の未来』の巻　by　s永

これからの戦争がどう変化していくかという漠然とした不安はいつの時代にも存在したことであろう。現代においてのそれは過去とは比べものにならない。

なぜなら、兵器の破壊力が人間の想像力を絶するようになってきているからである。兵器の破壊力とはどれくらい効率よく目標を破壊・無能力化することができるかということで表されるが、現代兵器の精度は家のドアに命中させるか、窓に命中させるかというレベルに達している。そして、その攻撃を防ぐには膨大なコストを要する。

兵器の進歩はまさしく生物の進化と同様に進んできた。サメのように環境の変化がなければ限りなく完成された形態として安定するものもある。一方で兵器は自らを守るために巨大化する。そして、恐竜とまったく同様に巨大さゆえに哺乳類のような次代の小さく俊敏な兵器にとってかわられる。たいていの兵器の発展はその繰り返しであった。

兵器自身を防御するシステム、例えば鎧や装甲板に巨大なコストをかけるようになると、その兵器は巨大化するとともに衰退をしはじめる。ダヴィデとゴリアテの戦いの結果そのままに。

現代の兵器は正確・確実に目標を撃破するように作られた結果、とてつもなく高価になったが、逆に戦争の抑止は難しくなった。『誰にでも可能な確実な破壊』への期待から逆にコストパフォーマンスのよい戦争へ目が向くようになってしまっているのだ。未来の戦争とその中での兵器の進む方向というものを考える上で面白い1冊である。

数回に渡ったこの記事もこれが最後となった。人間の歴史は戦争の歴史とも言われる。常に未来について問い続けてほしい。

戦場の未来

ジョージ＝フリードマン＆メレディス＝フリードマン著

※尋ね人：前回、6/19・26号で発表したHIGH-MACSジャケット当選者の山口県・デルタフォースさん。
賞品が返送されてきてしまいました。至急、正確な住所のご連絡を乞う！

街の掲示板 第10回

※チンチコーレ …… 祝福、賛成の意

チンチコーレ！「街」

またもや突発2ページ!! 次号は果たして……?!

今週はまたまた2ページ獲得に成功(笑)。大好評の「フェバリットバッドエンド」、そして井端和孝役の大滝昇さんのインタビューなどなど盛りだくさんのコンテンツでお送りします。さて来週はカラーかモノクロか？

今週の「街」ごっこ

題 彷徨う力 大阪市・隆ちゃん

TETSU「大阪から上京してきて、渋谷の街を隆士のコスプレして練り歩いたそうです」 ウメ「この代々木公園で撮ったヤツが一番かっこいいね」 TETSU「ゴールデンウィーク中に彼を見かけたという方がいましたらぜひ」 ウメ「見かけは強面だけど手紙は超フレンドリー。そのギャップもグー（笑）」

担当者 通称「街バカ」

ウメ
「街」担当編集。2の主人公が誰になるのか気になる今日この頃だが、役者も同じになるのか？

TETSU
「街」の発売から早半年。そろそろチュンの新作が気になるところ。中村社長、どうですか？

Favorite Bad End フェバリットバッドエンド

まだ全てのバッドエンドを見ていない方、これを機会にぜひ。笑えるのが眠っているよ。

●正志２日目AM11:30No.33がミョーに面白い。オレンジのチューリップ帽をかぶった、正志のギターをかき鳴らす姿が最高っス。月曜日とのデビュー曲「おお、月の女神」をぜひ聴きたいっスね。
（藤沢市・女でゲーマー）

TETSU■これはオレも好き！　木嵐の「これだ！」が、さらに面白さを増長してるよな。

ウメ■月曜日がホレている彼女の行動がポイント。まだ見てない人は、２人をハチ合わせさせるようにするといいよ。

●牛尾３日目PM03:10No.53「キャベツ男になる」は、一目見て大笑いしてしまった。
（静岡県・隆士カムバック）

TETSU■オレは不気味で怖かったよ。しかも、ちゃんと牛尾の顔してんの。

ウメ■これは連鎖バッドエンドじゃないから、簡単に見れるよネェ。すぐ試すべし。

●桂馬３日目PM01:50No.47のしおりさんの叫び、あれ強烈すぎませんか？
（大阪府・をたく刑事93号）

TETSU■そんなにスゴかったかなぁ？

ウメ■爆弾の導線を切るトコだよね。どれどれ……。わざと間違えてみよう。うわ、こりゃスゴイ！　しおりさんの本心が垣間見れる一瞬でもあるな。

TETSU■ホントか？　桂馬＆しおりファンは、見ない方がいいかも。

●好きな、というより驚かされたバッドエンドは、美子４日目PM09:00No.73〜75です。このバッドエンドを発動させると、他の主人公たちも巻き込まれて大変なことに……！
（兵庫県・カトウ=ヒカル）

ウメ■そうそう、ここってスゴイんだよ。ここの選択肢を誤るとマジでヤバイの。

TETSU■ピンクのしおりになっていないと試せないので注意するべし。美子のバッドエンドを見たら、他のキャラも見てみよう。

●正志５日目PM06:10No.121。コンボ炸裂、大爆笑！　見てない人、損してます（笑）。「おめでとう正志！」と叫んでしまいました♥。
（宮城県・シバヤン）

TETSU■これもピンクのしおりになっていないと見ることが出来ないバッドエンドだね。

ウメ■正志と日曜日との掛け合いが面白いトコ。これ以外のバッドエンドも笑えるよ。

●青ムシ５日目PM06:30No.114の、スターダストメモリィ。泣けた。（北海道・砂夢猫）

ウメ■青ムシが爆弾犯人の容疑者にされちゃうんだよね。脈絡がなくてしかも強引、これも相当笑えます。

TETSU■桂馬５日目PM05:50の選択を誤ると発動するよ。

●市川４日目PM10:00No.72、大切なものを失ってしまう辛さや恐さが伝わってくる。大人になると、よくわかります。
（滋賀県・ホープレス）

TETSU■自分の行動のせいで最愛の人を失ってしまった市川。何というシブイ選択！

ウメ■PM05:20のプレゼント選びが直接の原因。ここは他のキャラにも関わってくるから、まだ見てない人は是非。

TETSU■引き続き、お便り募集中！

兵庫県・七曜会宝塚支部

TETSU「何で市川のコトを『フーミン』って呼ぶのか、わからなかったんだけど、このバッドエンドを見てやっと納得」 ウメ「ちょっとネタバレだけど、是非みんなに見て欲しいな」

滋賀県・虫がの

TETSU「このバッドエンドは強引でムリがあるトコがサイコー」 ウメ「マスターってオカヤマビルにヘリを呼べるぐらいの権力者だったってコトだよな」 TETSU「侮れないぜ、マスター！」

ギャラリー道玄坂

マニアックな着眼点であればあるほど、掲載率アップ！　誰も書かないようなキャラを選ぶのが、掲載の近道ナリよ。

神奈川県・龍峰竜

ウメ「山吹ってさ、いかにもライバルってカンジでいいよね。オレ、昔から悪役好きでさ。ピッコロとかベジータとか16号とか」 TETSU「関係ないでせうが！　でも気持ちはわかる(笑)」

埼玉県・潮屋点子

TETSU「ジェロニモってさ、本名が地味なトコが妙にリアルだよね（笑）」 ウメ「いるいる！　スコアネームはカッコいいのに、本名が山田太郎とかでしょ」 TETSU「ガイも祭りだね」

東京都・岩崎三枝子

TETSU「これはスゴイ！　都倉署長の投稿がくるとわ。」 ウメ「陽平の結婚式でもいるよね。いわゆるウチトラってヤツですな」 TETSU「他にも結構あるみたいね、ウチトラ」 ウメ「タレコミ求む！」

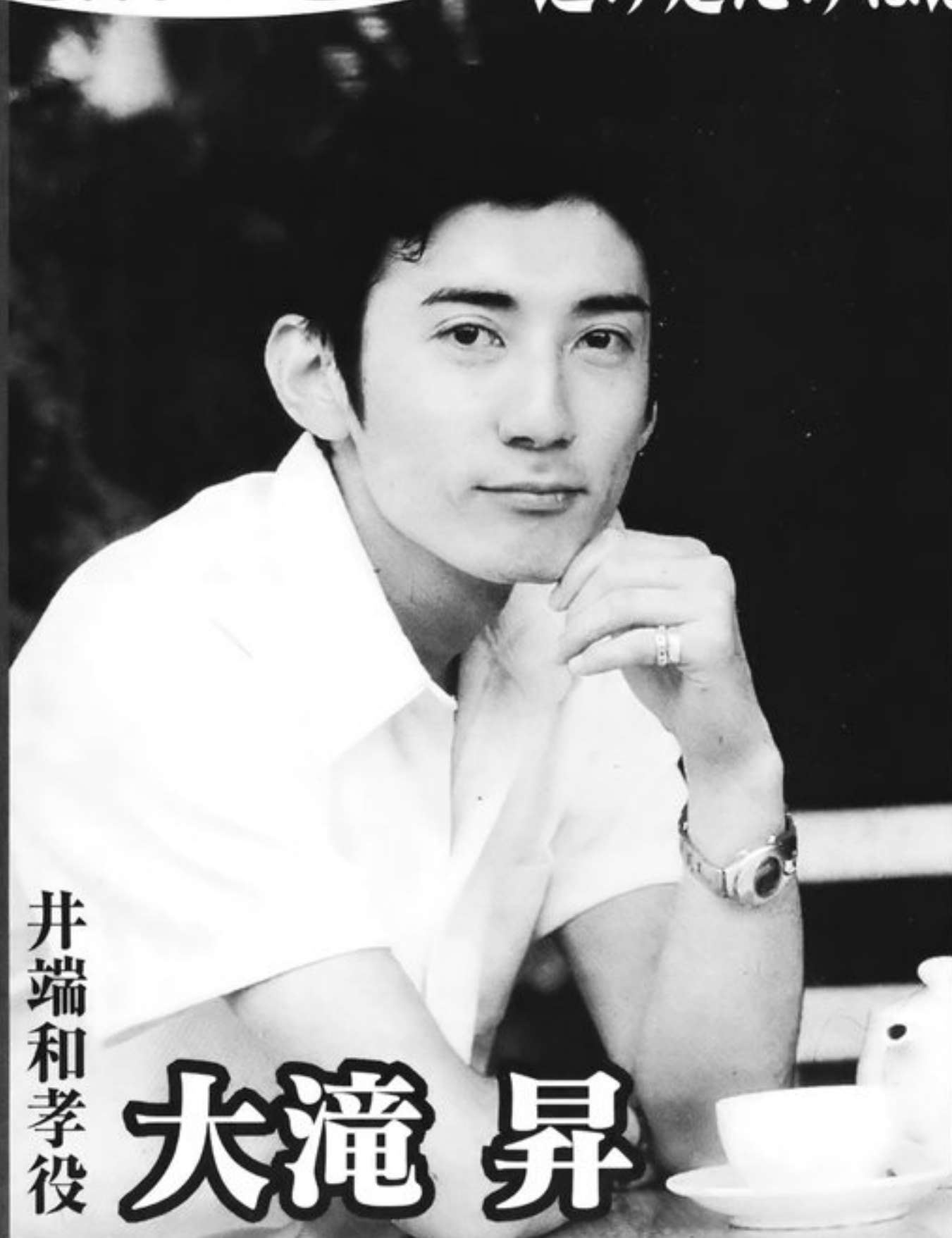
神奈川県・柴田絵里

ウメ「もはや似顔絵の域を超えてますな」 TETSU「いや、これはアリでしょ」 ウメ「次はぜひ、ライバルのクイズ少年とセットでヨロシク」 TETSU「お、いいネェ」

福島県・杜安茶

TETSU「市川のイラストって少ないよな」 ウメ「ダンカンだからかな？」 TETSU「そういう考え方はよくない！　キャラの本質を見てないよ」 ウメ「フーミンファンよ、立ち上がるのだ！」

あの人のこと、教えて！

「ヤクザとケンカなんて、とんでもない！ 逃げ足だけは速いですよ。陸上部でしたから(笑)」

井端和孝役

大滝 昇

――撮影で覚えていることは？

大滝　実は陽平役でオーディションを受けたんですよ。でも年齢的に高校生はつらいなということで、隆士の親友役が回ってきたんです。「準主役だ」って聞いていたんですけど撮影が３日で終了しちゃって、こりゃ違うなと（笑）。

――増田さんはどんな方でした？

大滝　恐い人かなと思っていたんですけど、いきなり初対面で「あ、井端役でしょ？」って話しかけてきて、メチャクチャ軽いなと思って（笑）。いい人でしたよ。でも僕は、恐い人と絡むシーンが多かったんですよね。チーマーはどう見ても普通の人だったんで平気だったんですけど、ヤクザと絡むのはちょっと恐かったですね。

――設定では空手部の同級生ということなんですが？　ゲーム中だとヤクザを相手に大暴れするんですよ。

大滝　ホントはそんなことできないですよ。まず逃げますね。逃げ足だけは速いんですよ。そのために陸上部に入ったんで（笑）。

――「街」はどこまで進みましたか？

大滝　隆士が泣きながらサックスを吹くバッドエンドで止まっています。あと、馬と牛がキャベツ教に入っちゃう（笑）。

――普段ゲームは？

大滝　ツインファミコンを持っていたので、「アイスクライマー」とか「消えたプリンセス」とかメチャクチャはまりましたね。ゲーセンでは最近だと「電車でGO!」をプレイしています。

――趣味・特技のパチスロというのは？

大滝　目押しが得意なんですよ。パチプロ名人に教わって、毎月30万円ぐらい勝っていたこともありましたね（笑）。

――最後に一言。

大滝　「街２」で会いましょう！　でも出番あるのかな（笑）。

神奈川県・あーやん――

↗ウメ「何とタイムリーなイラスト！」 TETSU「井端ってさ、隆士ぐらい強いんだよね。数少ない理解者でもあるし」 ウメ「人気投票では意外に伸びないね。いいキャラなんだけどなぁ」

プロフィール

名前	おおたきのぼる
生年月日	1972年8月16日生　B型
サイズ	身長175cm、体重60kg
趣味	映画鑑賞、油絵、パチスロ
スポーツ	ローラーブレード、スキー、陸上競技、水泳

＜芸歴＞

TV	「はぐれ刑事」「はみだし刑事」「盗む女」
映画	「ビーバップハイスクール」「マークスの山」「横浜ばっくれ隊」「今日から俺は」

＜レターの宛先＞
〒150-0001　東京都渋谷区神宮前3-18-27
グリーンハウス105　オーガス

町で見かけた「街」の人

●福島放送の月～木の、14時～17時の間に流れる自動車学校のCMに、水曜日役の留美さんが登場します。（福島県・青マムシ）

ウメ■同２通。確認はムリだけど、複数届いているってことは、本人でしょ。

●かなり前になりますが、「幻想ミッドナイト」の第３話に隆士役の増田雄一さんが、第７話にはみちる役の和泉ちぬさんが出てましたヨ。（石川県・フルハーフ）

TETSU■これはちょっと未確認。タレコミ求む！

●5/22号で宮地さんがわからなかったという、「代表取締役刑事」に桂馬役のあらい正和さんが出演されている件、確認しました。第13話前後に出演されており、23歳歯科大生という犯人役です。チョットだけインテリっぽいところがハナにつく、イヤなヤツを見事に演じています。（東京都・ぴーたー）

ウメ■これぞネットワーク！　宮地さんもスッキリしたことでせうね。

●秋葉雄三役の並樹史郎さんって、もしかしてNHKドラマ「おしん」に出演されていた、おしんの夫役の方ですか？（北海道・裕部長と同い年）

TETSU■大正解！　「おしん」に出演されていたそうです。「おしん」を知らない若い読者は、ご両親に聞いてみよう。並樹さんの写真も見せるといいかも？

ウメ■この投稿人、P.N.がマニアックすぎ（笑）。今年で40歳ってことか。

●陽平役の仲田健一さんです。３年前の某サターン雑誌に載っていました。読み返していたら、一目でわかりました。（大分県・鎌田健太郎）

TETSU■ぷよぷよ通のCMだね。オレも見覚えがあるよ。

ウメ■よくぞ見つけた！　すごいねこれ。ほとんど「お宝ガールズ」の世界だな（笑）。

TETSU■某サターン雑誌ってことは、サタマガじゃないってコトだな？　でも投稿サンキュー。

シェゾ役でCMに出ていたという証拠写真がコレ。

「街」の人気者、中間結果発表!!

ウメ■今んとこ、隆士が紙一重で１位で、正志が上位グループから離れて来たね。そして日曜日と水曜日か。この順位、どう思う？

TETSU■やっぱり隆士、桂馬、正志の３人に票が集まるのは当然でしょ。逆にそれ以外の主人公がかわいそうだね。美子も市川も好きなんだけどなぁ。

ウメ■10位以下は、秋山薫、ガイ、土曜日、片瀬ユキ、うんちく少年、ヌマさん、瀬山高広、倉科亜美と続いております。

TETSU■１位のキャラは、カラーページで役者のおめでとうインタビューやろうぜ！

ウメ■いいねそれ。ポスター付けたりとか？

順位	名前	票数
1	高峰隆士	24
2	雨宮桂馬	23
3	篠田正志	18
4	日曜日	7
4	水曜日	7
4	青ムシ	7
7	牛尾政美	6
7	飛沢陽平	6
9	サギ山	5
9	木嵐袋郎	5

投稿募集

投稿は、基本的にハガキ１枚につき１コーナー宛にお願いします。封書でまとめて投稿する場合は、それぞれのハガキの裏面に郵便番号、住所、氏名、PN、職業、年齢などを明記して下さい。なお、各コーナーの詳細は欄外を見てね。

全投稿の中から抽選で、以下のグッズをプレゼント。投稿にはどれがほしいのかを必ず明記してね。好きな役者のサイン色紙／メイキング入りプロモーションビデオ／金のしおり／「街」体験版（今となっては貴重！）／「街」テーマソング「夜明けの歌」シングルCD／「街」公式ガイド「ZAP'S」

＜宛先＞〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）　セガサターンマガジン編集部 「街の掲示板」係まで。

今週のTIP

ポケットベル

飛沢陽平
10月11日 PM15:00

最近は携帯電話やPHSに押され気味のポケットベルであるが、電波の強さはやっぱり一番。携帯電話は手っ取り早く連絡を取れるが、その分プライベートに強引に割り込んでくるという乱暴なコミュニケーションツールでもある。ポケベルは折り返しの返事待ちツールだが、E-MailやFAXのように相手の生活サイクルに上手に割り込めるというメリットに注目すべき。それに最近は漢字仮名混じりの文体や電子メールを送れるベルも登場し、ますます便利になっている。なにより、陽平のように複数の子を掛け持ちするのにも大活躍。携帯電話とベルがあれば、相手にバレることなくアポがとれるしね。

ハチコウマエ イマス
ハヤクキテ ミナコ

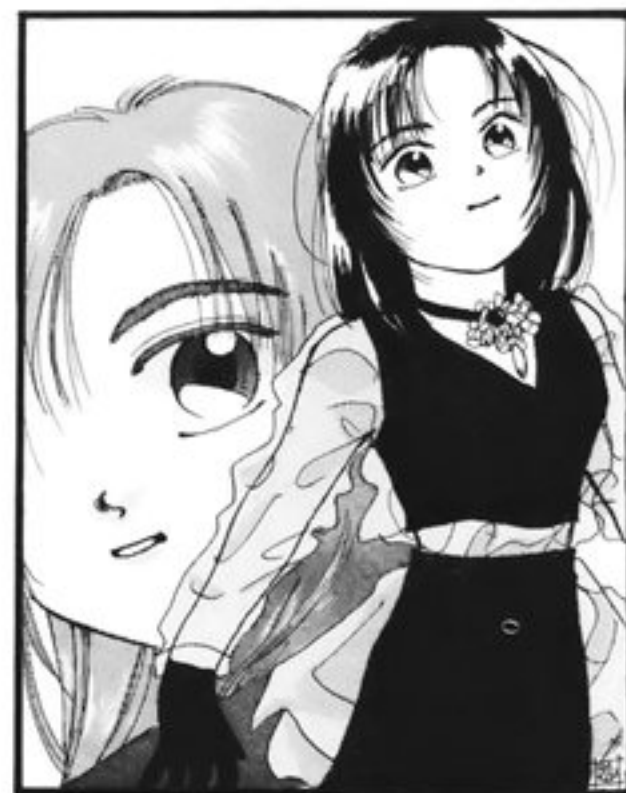
「街」の掲示板には、こんなコーナーがあります

●あの人のこと教えて!!／お馴染みの役者紹介　●ギャラリー道玄坂／イラストコーナー　● FREE TALK／文字ネタ全般　●町で見かけた「街」のヒト／「あの役者さんがこんな番組に！」というタレコミはこちらへ　●The Word ～あの言霊～／心に残ったセリフや文章で盛り上がろう　●「街」の人気投票／好きなキャラクターを３人書いて送るのだ　●青ムシ抄／パロディ系イラスト　●あの場所を教えて！／気になるあの場所を紹介　●「街」ごっこ／ゲームのシーンを自分なりに再現！　●フェバリットバッドエンド／好きなバッドエンドを教えてくれ

Hyper Column FREE TALK GALLERY

桜井智のハートにメッセージ♡ Vol.19

お元気ですかー？　私は10月に発売されるアルバムのレコーディングが終わってホッとしているところです。が、7月20日・日本青年館、そして8月8日・名古屋市公会堂で行われる夏のコンサートのリハーサルに突入。選曲も終わり、ダンスのけいこなどにハリキッています。今年もジャンプ系をそろえていますョ♥　ぜひ来てくださいね。

そう、この前、高校時代の友人と1年ぶりにカラオケに行ってきました。そういえば、1年前にカラオケにいったのも、その友人とだったかな。レパートリーは以前と一緒で、今回歌った歌もテレサテンシリーズや、松田聖子ちゃんシリーズでした。アニメソングも歌っちゃおうかなーなんて思って、若草のシャルロット、宇宙戦艦ヤマト、もののけ姫。そして、私の歌「Chase Your Dream！」も入っていたので、これは話のネタに歌っちゃおうかなーなんて思って選曲してみたら、曲とはまったく関係のないエッチビデオ系の映像が流れてきたのです。私は何事もなかったかのように歌っていたんですが、思わず吹き出してしまい、それから友人といっしょに大爆笑！　笑いが止まらなくなってしまって、そのあとは全然歌えませんでした。いやー、ビックリしましたョ！　いいネタになりました（笑）。それから友人とは、カラオケスタジオを後にして夕食を食べに行ったんですが、久々の楽しい7時間を過ごしました。

イラスト／橋本 遊

さくらいとも　'71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型　'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　7月20日に日本青年館で開催される夏のコンサート「TOMO夏'98」。開演は17時、チケットは全席指定4,200円で各種プレイガイドにて発売中です。なお、コンサートでは7月17日にリリースされるアルバム「over lap」の曲も歌うとのこと。バッチリと聴き込んでおけば、より楽しいTOMO夏になることまちがいなしだ！

※このコーナーへのお便りは、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「桜井智のハートにメッセージ」係・「竹本泉のいろいろのーと」係まで。

コミックサターン 第27回

ブリバリ・ハイスペックのキャス子！　今後、どんな活躍をみせるのか？　次号以降に期待せよ～

セガのゲームは世界いちぃ――！

サムシング吉松

ついに新ハードが発表！
なんちゅうスペック
すげーぜセガ!!
・・・・・・
しかし・・なにか
忘れてませんかい？
スプライトがなーいー！
ポリゴンとスプライトを両立させようとして中途ハンパなスペック（プレステに対して）になってしまったサターン！
しかしゲーム屋の作ったハードらしかった…
ドリキャスにはちから技でスプライトによるえもいわれぬ3D空間を作るガンコなゲーム屋の作ったハードになってほしかった…
ポリゴン？
そんなのあらかじめ絵を用意してリアルタイムで出せば同じコト（ByドA文）
かっこいい―
この心いきだ！（ウソ）

白サターンにぐるぐるマークつけて売りさばくネタ禁止
―読者一同―
ええっ!!
しまった
で・・・
てんこーせーの紹介です
ドリームキャス子でーすっ♡
よろぴく
ワタシってばCPUブリバリなんでほとんど敵なしー

コントローラーにナゼ十字キーがつけれたかはひみつになっとります
・・・・
しつもんしないように
あーとォープレステとロクヨンのかくし子でセガに養子に来たという設定はやめましたー
きっとまずいでーす
で・・・・・
ちょっとキャス子きなさい
なんだこのスペックは

お父さんすごいでしょー
えへん
バカモノッ!
こんな大人げないスペックで作ったゲームがセガゲーとよべると思うのか！
え―!?
なんでー？
たとえハードが非力でも努力と根性とちから技でなんとかする心いきこそセガ魂

マークⅢのスペースハリヤー（2メガ）を見よ！
なんかガクガクしてるけどすげーよセガ！
メガドラのソニックのボーナス面で回転拡大縮小をソフトの力でー～
おまえってやっぱ～
誰っ？
コホン
ま、なにはともあれ業界一番というのはいいコトだ
でもまだ次のプレステのスペックでてないのよねー
それなんだよなー
いつものパターン・・・

サムシング吉松（さむしんぐ　よしまつ）
1965年生まれ。大阪府出身。本職はアニメーションクリエイター。人気上昇中の「セガのゲームは世界いちぃ～！」に応援のお便りを！

20世紀の終わりの少年少女の物語

アルコール依存症

……依存症——それがなくしては生きることが困難になること。アルコールや睡眠薬などのメジャー（？）なものから、チョコレート、テレビゲーム、はてはセックスまで、ここ何年かの間で何かに依存しなければ生活できない人間が増えているらしい。たとえそれが何であれ、拘束されることはつらい。

大学受験に失敗 アルコールまみれの日々が始まる

「行きたかった大学の受験に失敗したことへの心の整理が、どうしてもつかなかったんです」。

京王線・つつじヶ丘駅から歩いて15分の住宅街にあるワンルームマンションで、サトル（仮名・現在20歳）は話し始めた。14インチのシャープのテレビには、無造作に床に置かれたセガサターンが接続されている。他に、黒のテーブル、ベーシュのソファーベッド。家具らしきものはそれだけだった。

「金は親からもらって来たんですけれど、揃える気になれなくて」とサトルは言った。カーテンも電話もない。部屋の中は、いっぱいになったゴミ袋7、8個と、食べ終えたコンビニの弁当の容器、発砲酒「ドラフティ」の空缶、焼酎「いいちこ」の空き瓶などでいっぱいだった。すえた匂いがした。

サトルが仙台から大学に通うために東京に出てきたのは、去年のことだ。入学の手続きをした大学には、履修届けだけは何とか済ませたものの、ゴールデンウィークを過ぎた頃から全く顔を出さなくなった。

酔っ払うって何て気持ちいいだろう

そうなると一日はセブンイレブンにアルコールを買いに行くことから始まるようになった。初めて酒を飲んだのは中学2年で、サントリーのホワイトをコーラで割ったものだった。友達の家で2、3人でだべっている時に、そのうちの一人が「宴会をしよう」と言い出したのがきっかけだった。日曜の昼だったが、酒屋は簡単にウイスキーを売ってくれた。

「酔っ払うって何て気持ちいいだろう」。

フラフラする意識の中でサトルはそう思った。

それから度々、親の目を盗んでは、酒を飲むようになった。仲間と一緒の時もあったし、一人だけの時もあった。高校に入ると外でも飲んだ。チェーン店の居酒屋などが多かった。アルコールが入ると、心の底から楽しい気分になった。

高校生になると酒の匂いをさせて帰ってきても、親に咎められるようなことはなくなったが——中学の時に一度バレてひどく叱られたことがあった——、それでもおおっぴらに飲むのは気が引けた。一人暮らしをするようになって、初めて誰にも気兼ねしないで酒が飲めるようになった。

「うまくいかない現実から逃げたかったんだと思います」。

毎日酒を飲んだ。まずはビール。ビールを好んで口にするようになったのは、ビールを飲むシーンがよく出てくる村上春樹の小説を読むようになってからだった。世の中を冷めた視線で見つめる主人公に共感していた。登場人物たちは本当に気持ちよさそうにビールを飲んでいた。ビールに満足すると、次は焼酎をロックで飲んだ。なるべくお金をかけずに効率よく酔っ払うのには、焼酎が一番だったからだ。サトルは食べながら飲むタイプだった。酔うとコンビニのポテトサラダや冷凍枝豆でさえ、とても美味しく感じられた。

満腹になると今度はゲームをした。ヘロヘロの状態でゲームをするのはとても気持ちがよかった。お気に入りは「グレイテストナイン」。1回に5試合も6試合もプレイした。一ヵ月でワンシーズンが終わってしまうペースだった。やり疲れるとベットに潜り込んだ。完全に眠りに落ちる前の、朦朧とした時間がまたどうしようもなく心地ちよかった。このままの状態がいつまでも続いて目が覚めなければいいのにと思った。

「グレイテストナイン」でサトルが選んだチームはオリックスだ。それほど熱心なプロ野球ファンというわけでもなかったが、「イチローはすごい」といつも思っていた。ゲームの中ではあっても、イチローがヒットを打つのを見るのは快感だった。そして時たま「俺にもあれだけの才能があればなあ」とぼんやりとした頭で思った。

一ヵ月で終わったシーズンは、サトルのオリックスが優勝した。そのエンディングで首位打者を取ったイチローが出てきた。それを見ていると涙が流れた。その時もサトルは「ドラフティ」1リットルと「いいちこ」720mlを空にして、酔っ払っていた。この2週間、誰とも口をきいたこがなく、外出さえしていなかった。

外は梅雨の時期のジメジメとした雨が降っていた。（以下次号に続く）

写真／ホンマタカシ　※本文と写真は関係ありません。

週刊 土星時報

梅雨で雨ばかりの、うっとうしい日が続いていますが、読者のみな様はいかがお過ごしでしょうか。今の内容に満足することなく面白い企画をどんどん立ち上げていくつもりですので、期待していて下さい。

こんなところにサターンが！

6月14日（日）、歌舞伎町・ミラノビルの前には日本のサッカー・ワールドカップ初登場となる「対アルゼンチン」戦を見ようと、5,000人を超える（公式発表）人間が集まった。中でも目を引いたのは、様々な鳴り物（すいません、楽器の名前がよくわからん）でサンバのリズムを刻む一団。何とその中にはサターンも！　ゲーム機のみならず、実はサターンはラテン系の楽器でもあったのだ！　聞けばこのグループはいろいろな大学が集まったサンバ研究会のメンバーとか。サターンを持っている女の子は武蔵美の三上さんだ。

コラム　ガラクタ頂上作戦

「帰ってきたヌルトラマン」はどこから帰ってきたのか？

さて、今回も風俗のハナシである。ご存じの方も多いと思うが、ここ数年、風俗店の名前は変なものが多い。

雑誌などで紹介された場合や、町で看板を出した場合などに人目に付くように、という配慮からなのかもしれないが、それにしても変なのである。

まず、今までは風俗店の名前は「ピンクレディー」だとか「アイドル」などのネーミングの店が多かった。

それがある日を境に変わってきたのだ。一説によればある風俗経営コンサルタントの人が何件か変な名前の店を考えてみたらところ、意外にそれがウケてしまったので、皆が真似するようになった、と言われている。

この経営コンサルタントは確かに実在しているようである。事実、変な名前の店は東京に集中しており、他の地方には見られない。

つまり彼が東京を中心に活動している、という仮説を立てることができるのである。では、その"変な"店名をいくつか紹介してみよう。

●いらっしゃぶりましんラララむちんくん（まぁ駄洒落である。それにしても「いらっしゃぶりましーん」は強引である）

●性部ヌケ袋（池袋にある、ということがすぐにわかる店名だ）

●ちかん鉄道999999（9が6コ並んで『シックスナイン』と読むらしい）

●夢中性館ヤマト（これまたM本R士である。ひょっとしてブーム再燃か？）

●阪ちんVS巨ちん（この店はスポーツ新聞をパロディにした広告を出していた。ここまでやれば感心する）

●バケラッぴゅ〜、にゅるーP（この二つ何か気になる。ここまで脱力してしまった店名でいいのか？）

●ヌクドナルド（某ファーストフードのすぐそばにオープン、すぐにツブれてしまった。多分、クレームがあったのだろう）

●サワリパーク（何だろうか？　ひょっとして放し飼いか？）

いくつか紹介してみたがこれだけではない。雑誌を見ると訳のわからないネーミングがハンランしているのだ。これらを楽しむだけでも十分に面白い。ただ、私には疑問があった。これらの店は電話をしたら、例えばサワリパークに電話をすれば、「はい、『サワリパーク』です」と答えてくれるのだろうか、と。早速電話してみたら、やはり自分の店の名前は名乗らなかった。変な名前の店は全てである。昔ながらの「レモン」とか、そういう店はちゃんと答えるのだが。やはり店員も恥ずかしいのだろうか。

私の知り合いで同じことをした人間がいた。しかも彼は私より数段上だった。かれは「帰ってきたヌルトラマン」という店に電話した。当然店員は自分の店の名前を名乗らない。彼はそこで終わらなかった。

『帰ってきたヌルトラマン』ですか？」

「はい」

「どこから帰ってきたんですか？」

「………」

直後、電話は切られた。なかなかシャレのわかる人は少ないものだ。

鶴岡法斎　一九七三年生まれ。文筆家。アニメのフィールドを中心に活躍中。編著書に『新世紀の迷路』『螺旋の薔薇』（アスペクト）『呪われたマンガファン』（ジャパンミックス）。

イラスト／町野変丸

うもれた名作ソフト

「ブレス・ハザード」

所詮は昔のゲームとたかをくくってプレイし始めると、まずその24時間強にも及ぶ壮大なオープニングにド肝を抜かれることになる。ただし、ムービースキップは出来ない。肝心の内容は、ガバサウンドに乗って画面右端から続々現れるラブリーな女の子キャラを捕獲してプレスするという当時主流だったタイプの典型的アクションゲーム。が、その早すぎた世界観設定は発売時全く理解されることなく、全世界でわずか20本という売上げに終わった。

（設定資料集より©じぇんじぇん）

電子遊戯鬼畜道

題字・イラスト／杉作J太郎

お題：センチメンタルグラフティ

ビンタ4連発にもめげるな

別れを告げると、主人公は恨み言を言われることとなる。この"お別れ"イベントで主人公にビンタをかますのは、松岡、沢渡、星野、遠藤の4人だ。4人の女の子を4日以上休日が続く時に恨み言イベントが起きるように仕向ければ、主人公は4日連続、自宅前で年頃の娘達にビンタを喰らい続けることになる。

最初は松岡がいいだろう。彼女は、自宅前に登場した後、主人公を詰問し、殴りつけ、さらに「もう他の女の子を泣かせるなよ！」と言って去って行く。その言葉を胸にしっかりと刻んだ後で、残りの女の子たちに別れの電話をしよう。これこそ鬼畜としての王道なのである。㊗㊗㊗

（鬼畜度は㊗㊗㊗㊗㊗が最高）

Mっ気のある人にはもってこいの鬼畜技。心ゆくまで女子高生にぶってもらおう！

鬼畜道師範・**天野譲二**　本業は映画ライター。ゲーム歴14年。一本道の某RPGに反旗を翻し、脇道を探した果てにたどり着いた鬼畜道。

葉山宏治のメンズの帝国

俺は葉山宏治だ。人は俺を“兄貴”と呼ぶ。5年前のゲームミュージックCD『超兄貴』のライブでの“兄貴コール”からそう呼ばれるようになった。で、最近では、プロレス頭のセメントファイターとして、毒舌をふるっている。みなさんの相談、意見、メッセージなどハガキを送ってくれ。

外出先は富士の樹海。一人で撮っても集合写真！

そうハガキを送ってくれと言ったら、俺に批判的なものも多い。そりゃ俺も毒舌だから異議のある人もいる。君達のハガキもちゃんと読んでいる。安心？してくれ。俺は嬉しい。そういう人もちゃんと反応してくれる。問題意識があるからだ。みなさんの意見もちゃんと、自分の生き方に取り込んで見直していくよ。俺はオブラートにくるんだ遠回しの表現なんてしない。この姿勢は変わらないし、また突然『イェ〜イ！　みんな元気かあ〜』とか俺が言い出したら、今までの俺は嘘になる。ストレートに“俺は若者の敵でいい”。『文句のある奴はかかってこいコノヤロー！』。こういう大人がいないといけないと思う。最近の大人達は若者や子供に対して、あまりに気を使いすぎていると思う。ひたすら保護に徹し、子供が傷つかないようにばかり気を使う国民性は、よかれあしかれ、偉大な人間を作らないだろう。転んだことのない人間に大ジャンプはありえない。傷つけない過保護な教育は諸刃の剣だ。こんな時代だからこそ、ビシビシいく、俺のファイティングスタイルは変わらない。というわけで、どんどん反撃してくれ。

でもよ、俺な、最近あんまりにも怒りすぎてな、疲れてきたよ。俺は普段、日本人のモラル、マナーの悪さについて、こうやって熱筆しているし、音楽でも、訴え続けているから、『俺は日常でもそれを実践しなければ、発言する資格はない』と思っている。だから街で不届き者を見付けては注意しまくっているので、すぐ、ケンカになりそうになる。そのうち、逆襲されて、刺されるのではないか？とも思う。そんな俺は、どんどんヘンコになってきて、どいつもこいつも不届き者に見えてきて、果ては俺自身がチンピラ同然のインネンつけまくりアンチャンになってしまった。

俺の愛車はベンツなので、ますますチンピラ指数は増大する。もう、人間不信だ……。人と関わるとろくなことはない。外出するのはしばらくやめよう、家でおとなしくしていよう、そう思った。ゲームメーカーの打ち合わせに呼ばれても、『俺、今ダメっすよ、アツくなって話がまとまんないから』とか言って家を出ない。ほとんど外出拒否状態だった。

そんなある日、うちの奥さんが『気分転換にドライブでも行きましょうよ』と言った。そうだ。ドライブである。俺も20代前半によく富士山方面を目指して走ったので、久々にあのコースをもう一度走ってみようかと。あの頃の景色がオーバーラップした。俺はとうとう外出に踏み切った。

そして、行ったのが富士山麓にある白糸の滝だ。日本のナイアガラ？というか幅の広いワイドな滝で水がとてもきれいだ。美しいものに理屈はいらない。心が洗われるようだった。

来てよかった。また、観光地には独特のとんでもない土産物もある。『これはどう見ても男性の……××？　では…。なぜこんなものが土産なのか？』。また、ほんとに効くのか？　万病に効くという謎の乾物。キノコとか木の実とか、なんだか、その辺の山で採ってきたんじゃねーかとも思うが……。それがまたよく売れてた。売り子のおやじが流れるような見事な口上で売るので、俺もつい買ってしまった。

白糸の滝を後にして、富士五湖を巡る。平日なので道路は空いていて、つくづく平日も休日も関係ないミュージシャンでよかったと思わずにはいられない。快適だ。いつしか俺は日常のウサを忘れて、何か清流の中に浮かんでいる藻のような気持ちになった。遠くで牛が鳴く。うぐいすも鳴く。俺も泣く。自然にはすさんだ人の心を癒す偉大な力があるのだと思った。

で、青木ヶ原樹海の中にある洞窟、『風穴』という所に入ったのだが、暑い外とはうらはらに中は寒く底は凍っていた。で、青木ヶ原といえば！……ちと、あのイメージが……。どうしてもカメラで写真を撮る気にならなかった。なあ、一人で撮ったはずが集合写真なんていやだぞ俺は……。そんなわけで、帰りも高速道路は使わず、峠を抜けて昔走ったルートを通って帰った。

まあ、こうやって、人間には息抜きも必要なのだと、俺にもわかったよ。何せ、俺にはそんなもの7年間なかったからな、息を抜くことも許されなかったし、ストイックに音楽ばっかり作ってたのだから……。ストイックにボクサーのような生き方を選び、“極める”ということを追求してきたので、かなりカタブツな俺だが、すっかり力の抜けた、休息という時間があれほど心地良いものかとつくづく思い知らされた。俺はいい一日を過ごすことができた。

これは余談だが、俺に初の弟子ができた。半年程前、19歳の青年が『弟子にしてくれ』と俺の所に来たのだが『じゃあ、3分の曲を10曲作ったら面倒みるよ』と、実質断りに近い返事をしたのだが、彼は半年かけて10曲作ってきたのだ。

見上げた根性で曲もすばらしい。兄貴サウンドではないのだが、ゲームミュージックのツボを心得ていて将来楽しみだ。これから、どこのメーカーでも引っぱりダコになるようなミュージシャンに育てたい。彼の名称は、“SHIGEKI”（林君）だ！というわけで　次回は、ゲームミュージック談義について語ろう。ゲームのことについて書きたいが、面白い話はシークレットが多すぎてまだダメだ。

ハガキのあて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部内
「メンズの帝国」係

【葉山宏治ホームページアドレス　http://y7.net/u/aniki01.html】

岩垂徳行わーるど

かもんえぶりばでぇ Vol.3

合併号のため、ちと間が開いてしまったけど、快調連載3回目。今回は、ゲーム音楽とともに核をなす、もう1つのフィールド、ダンス音楽について。

PROFILE
長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後、本格的にゲームミュージックの作曲を始め、グランディア、ルナ、ラングリッサーシリーズの作曲を手がける気鋭の若手作曲家。ゲーム音楽のみならず、ミュージカルや舞台音楽、東京ディズニーランドなどの楽曲も手がけている。

「ダンス音楽」は楽しいぞ！

ダンスがおもしろそうだと思ったのは、実は「ダンシング・ジェネレーション」という漫画がきっかけ。ミュージカルがおもしろそうと思ったのは、その続編の「N.Y.バード」がきっかけ。なんだかんだでここ何年かダンスに関係する音楽を手がけるようになりました。メジャーなところで言えば東京ディズニーランドでしょうか。日頃、シナリオをいただいてアニメ画面を見ながら曲を作るのと違い、基本的な構成は話し合いますが、まず「音楽」があってそれから振り付け、という流れは新鮮でもあり、責任重大！　でも、ここで足をあげさせてみようかな？　回転させてみようかな……と予想しながらいろいろな音を入れ、それが実際の振りと合ったりすると内心にやにや、おもしろいですよ。

身近なところでは6月19日から3日間、東京芸術劇場小ホール2にて、HAYダンスカンパニー公演「ザ・ライト・オブ・マイ・ハート」の音楽を担当しました。ジャズテイストあり、モダンチックなものもあり、踊りもそうだけれど音楽もバラエティに富んでいます。「ダンス音楽」というジャンルも注目してみてくださいな。

ラングリッサーV、発売！

僕の代表作の1つでもあるラングリッサーシリーズの最後（？）を飾る「ラングリッサーV　THE END OF LEGEND」が発売されました。お話もむちゃくちゃ壮大になっているし、グラフィックもリキが入っている。そして音楽は全曲僕が作曲しましたが、とりあえずシリーズ最高！と言っておきましょう（えへん！）。これはコンバートをやってくれた溝端君の力が大きいですね。味方系は期待を裏切らない「熱い」音に、そして敵系は音がむちゃくちゃテクノしていてかっこいい！　実は彼、プロローグでも唄っているんです。それからエンディングには川澄歌織さんがすべてを昇華するかのように唄ってくれました。いいですよ、特に最後の「ささやき」が……。ムフフ。即プレイするべし。

「ラングリッサーV THE END OF LEGEND」
メサイヤ　6月18日発売
6,800円

今週の秘蔵スナップ

あまりにも道路が渋滞していたため、写してしまった愛車のコクピット。えんじ色のRav4(5Door)を見かけたら手を振ってくださいな。

今週の1枚！「メルティランサー　Re-inforce サウンドトラックス」

作曲・アレンジは友人である大熊謙一です。「ギャルゲーの帝王」である彼の曲は、いつもながら「映像」が見える、というか「映像」的な曲作りとなっています。カメラのパンがスイッチングで変わったり、ナメたりしているように音楽が変わっていく様は圧巻です。曲想も多彩でありおもしろいよ。特に「06.Circle of Fortune」は好きだなぁ。コーラス隊がにやにやしながら唄っているようで不気味だ。豪華声優陣による唄も入っているし、お得な1枚ではないでしょうか？　特にアレンジを勉強したい人は、要チェック！　ゲーム中のBGMや、その他に出ているメルティーランサーのCDと聞き比べて参考にしてください。しかし、サントラなのにこんなにアレンジ変えてユーザーから文句が1つもこないなんて……。

KICA5005　価格：2854円
発売元：TWO-FIVE
販売元：キングレコード株式会社

機材紹介！ 今週は“E-mu e-64”

僕のメインの音源でもあるe-64です。主にオーケストラの音や、ドラム、ベース、ギター、ピアノなどそのサウンドの核になる音を出しています。サンプラーって音色を集めるなり、作るなりしないとただの箱だからどうしようもないんだけれど、いろいろなところからかき集めたり、ネタをとって加工したりして今ではほとんどの音が出せるようになりました。使いやすいし、音もいい、加工もいろいろできるし、昔のE-mu製品に比べたら格段に使いやすくなりましたね。サンプラーと言えば、初めてレコーディングでシンセオペレーターの方に「ピアノはスタンウェイがいいですか？　ベーゼンドルファーですか？　それともヤマハ？」と言われたときは感激したね。フェアライトだったけれど、それは。今はさらにカワイやCPまでステレオでそろえたぞ。最近は本物を弾いてもらえるのであまり使わないけれど、「たくさんそろえる」ってのはひとつの「夢」であり「憧れ」でしたね。最近はもっぱらループもののデータばかり作って遊んでいます。

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

P180からのキャラコン結果発表もチェック!! Vol.35

メルティランサーRe-inforce

●イマディオ●発売中（5月21日発売）●7,800円（スペシャルエディション8,800円）●ドラマティックシミュレーション●全年齢推奨

すべてのエンディングを見るための条件

サクサク進んでスカッとエンディングが見られるこのゲームだが、はたしてあなたは、すべてのエンディングを見ただろうか？

このゲームのエンディングは、じつに22もあり、そのすべてを見なければオプションのグラフィックモードにすべての絵が登録されることはない。今回は、そのエンディングの条件を一挙に紹介！

GPO高官
「‥‥それでは、銀河警察機構の名において、諸君を上級職捜査官、インスペクターに任官する‥‥！！」

2090年３月、上級職捜査官任官試験に合格できれば、晴れてエンディングだ。

エンディンググラフィックも莫大な数が存在する。

エンディングの条件

ランディの評価が4500を超え、ランディが名誉捜査官になっていること

シナリオとパートナーによってエンディングが変化

エンディングは各ランサーとシナリオごとに存在し、６人のランサーの分だけで18にもなる。最終的には一番仲良くなったパートナーが、ベストパートナーだ。

はにゃ～ん顔のパートナーがいなくて、パティとラブラブ状態だった場合は、パティのエンディングに。パティもダメな場合は、ランディ個人のエンディングとなる。

107点　104点　106点
123点　124点　102点

最終的に、みんながこんな顔になっていれば、ラブラブ系のエンディングのチャンス。

ラブラブエンディングには「はにゃ～ん」顔が必須！

キャラクターの顔は好意・協調パラメータによって変化していくが、エンディングを迎えるには、「はにゃ～ん」な顔になっていなければならない。複数のランサーが「はにゃ～ん」になっている場合、もっとも好意・協調が高いランサーとのエンディングになる。

ダメダメ → 普通 → ニコニコ → はにゃ～ん

●全22のエンディングパターン●

シルビィとラブラブ	インスペクター編	サーチャー編	コマンダー編
サクヤとラブラブ	インスペクター編	サーチャー編	コマンダー編
アンジェラとラブラブ	インスペクター編	サーチャー編	コマンダー編
ジュンとラブラブ	インスペクター編	サーチャー編	コマンダー編
ナナとラブラブ	インスペクター編	サーチャー編	コマンダー編
メルビナとラブラブ	インスペクター編	サーチャー編	コマンダー編
パティとラブラブ	インスペクター編・サーチャー編		コマンダー編

誰ともラブラブじゃない
↓
ランディベストエンディング

エンディング条件を満たさない
↓
バッドエンディング

インスペクター編終盤イベント攻略

インスペクター編の2089年までの攻略は、本誌Vol.18で紹介済み。

ミルキーマートの野望をうち砕くこのシナリオでは、パティがふたたびシンジケートにさらわれ、新年からヤン・シャピオンらとの最終決戦を迎える。各方面からの政治的圧力をはね除け、ミルキーマートへ突入したランディを待ち受けていたのは、パティ機動兵器!?

司法取り引きについて
2090年2月26日

ミルキーマートへの強制捜査が近いと感じたルイーゼの妹ゲルダは、姉の減刑と引き替えに、シンジケートの拠点を教えるという取り引きを提案してくる。メルビナを支持すれば、最後の戦いでゲルダと戦わずに済む。

取り引きを断るとゲルダとちょっとしたいざこざがあるけど、戦闘にまでは発展しない。

ミルキーマートを強制捜査
2090年3月20日

シンジケートの拠点は、ミルキーマートであった。ランディたちは、パティ奪還を目指してミルキーマートに突入する。ルイーゼとの戦いの末、最後はパティ機動兵器との戦闘となる。

ルイーゼとは、かならず戦わねばならない。しかし、この後にさらに強敵が……。

最後の敵は、パティが人体部品として組み込まれた兵器なのである。

インスペクター編イベントリスト

2090年
1月2日（月）
新年会に出席
・選択キャラクター：メルビナ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：1「ヤンに対して抗議する」
1月9日（月）
★分署内で待機（ジュンの成人式）
・選択キャラクター：ジュン
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：1「行きます行きます！」
1月30日（月）
密輸ルートの捜査
・選択キャラクター：シルビィ／ジュン／ナナ
・戦闘：有り
・ベスト選択肢：なし
2月26日（土）
ブリーフィング
司法取り引きについて
・ベスト選択肢：1「シルビィの意見を支持する」
（シルビィ対応）
2「メルビナの意見を支持する」
（メルビナ対応）
※選択肢によって「ミルキーマートを強制捜査」の内容が変化
3月20日（月）
ミルキーマートを強制捜査
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：「司法取り引きについて」で1を選択すると3回戦、2を選択すると2回戦有り
・ベスト選択肢：なし
※各戦闘後、ＨＰ／ＰＰが全回復
3月27日（月）
上級職任官試験
エンディング

コマンダー編終盤イベント攻略

コマンダー編の2089年までの攻略は、本誌Vol.19で紹介済み。

維新組が台頭し、パティが離反して維新組メンバーとなってしまうこのシナリオ。ついにGPOは、分署があったポッドを追い出され、維新組指揮下に入ってしまう。そんな矢先、宇宙船が暴走し、パティたちはその中に取り残されてしまう。

ジュンの成人式は、インスペクター編とコマンダー編にだけあるサービスイベントだ。

シンジケートの拠点を捜索
2090年2月27日

シンジケートの拠点での戦い。敵は弱いシンジケートメンバーなので楽勝できる。インスペクター編と違い、パティが捕まっているわけではないので、簡単に壊滅するのだ。

シンジケートとの戦闘に勝ったのに、玲華はさらに攻撃を加えようとする。

巨大宇宙船の墜落を阻止
2090年3月20日

ＥＭＰに落下してくる大型宇宙船。維新組が船内で落下をくい止める作戦を実行するが失敗。逆に真也が負傷し、パティたち維新組が船内に取り残されてしまった。これに対してＧＰＯは、突撃艇で船内に突入。維新組の救出と船の落下阻止の作業を開始する。

船内では、レーザー兵器との戦いと維新組との戦いの２回戦がある。２回戦目は、ＨＰとＰＰが回復していない状態で戦うことになるため、１回戦目でＰＰを温存しなければならない。

玲華は、ＧＰＯのおかげで助かったことを、素直に認められない。

コマンダー編イベントリスト

2090年
1月2日（月）
維新組の補佐でパトロール
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
1月9日（月）
★分署内で待機（ジュンの成人式）
・選択キャラクター：ジュン
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：1「行きます行きます！」
1月23日（月）
シンジケートの残党を追跡
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：有り
・ベスト選択肢：なし
2月13日（月）
書類の整理
・選択キャラクター：ジュン／ナナ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
2月27日（月）
シンジケートの拠点を捜索
・選択キャラクター：ジュン／ナナ／メルビナ
・戦闘：有り
・ベスト選択肢：なし
3月20日（月）
ブリーフィング
巨大宇宙船がＥＭＰに落下しつつあることについて
3月20日（月）
巨大宇宙船の墜落を阻止
・選択キャラクター：ジュン／ナナ
・戦闘：２回戦有り（選択肢によって内容が変化）
・選択肢：選択肢によって戦闘の内容が変化
※１回戦目後、ＨＰ／ＰＰの回復がないから注意
3月27日（月）
上級職任官試験
エンディング

★は、好意・協調パラメータによって発生するサービスイベントです。

サーチャー編完全イベント攻略

サーチャー編に関しては、今号が初出。1年目終了時に捜査レベルが戦闘レベルより2以上高ければ、サーチャー編になる。
サーチャー編では、アーカネスト寺院を追われた破戒神官たちとの対決がメインだ。破戒神官たちにハメられたサクヤは、神官の座を追われ生きる希望を失う。
またサーチャー編には、ナナがマジカルナナに変身して事件を解決するマジカルナナ編も内包している。

雑務処理
2089年4月25日

イベントタイトルだけ見ると、危険がないデスクワークに思えるが、じつは戦闘がある。
戦闘自体はそれほどキツいものではないが、うっかりHPが低い状態で戦闘に突入すると危険だ。イベント前に休息をしておくように。

基本は通常のデスク任務なんだけど、緊急事態が発生するのだぁ!

元気にパトロール
2089年5月23日〜6月6日

このシナリオの核となる破戒神官のメンバーの1人、カルミナが道場破りをしている。彼女と戦うことになるが、かなり弱い。

古風にも道場破りで小金を稼ごうとしているセコいカルミナ。

そこに現れたランディたちで、彼女を取り押さえる。でも逃げられちゃう。

サクヤを捜索2
2089年10月16日

アーカネスト寺院を破門され、分署にも出てこなくなったサクヤを探すイベント。2週続けて捜索すると、酔ったサクヤが発見できる。

まず、10月8日のブリーフィングで、サクヤの捜索をしておかなければならない。

破戒神官の追跡
2090年2月27日

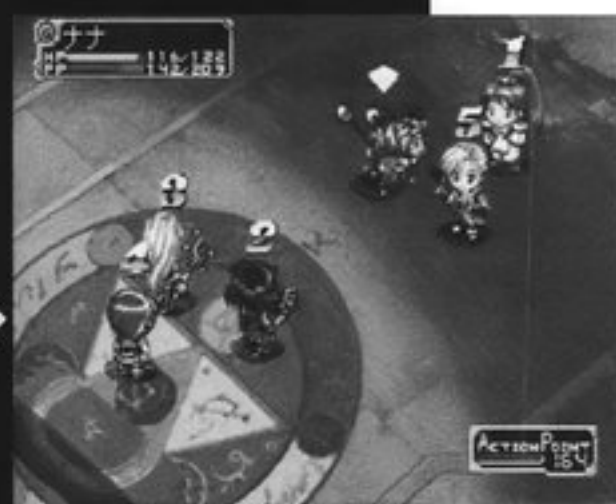
破戒神官を追いつめるが、破戒神官たちはパティを利用して聖堂騎士団を洗脳する。選択肢が出るので、ベスト選択肢を選べば戦闘はない。

ここでの選択がポイント。「パティを取り戻そう」が正解。

1の選択肢を選ぶと、戦闘になっちゃうから止めたほうがよい。

謎の鐘の音の調査
2090年3月20日

サーチャー編最後のバトル。マジカルナナ編をクリアしていて、パートナーにナナを選んでいると、1回戦目でマジカルナナが登場。

最後の戦いは、2回ある。2回戦目は、回復能力を持つリサをまず倒せ!

マジカルナナ編について
2089年8月15日〜9月25日

マジカルナナ編は、8月15日から9月25日の間に起こる、ナナに関係した一連のイベントだ。
これらのイベントは、1回でも条件を外すと次のイベントが発生しなくなる。とくに、日曜日に発生するイベントが多いので、要注意だ。
マジカルナナ編を楽しみたい場合は、かならずパートナーにナナを選ばなければならない。日曜日は、ミーティングをしてナナを選ぶこと。またこの期間は、ランディの体力を回復させることが困難になる。イベントがない日曜日も若干あるので、その日は確実に休息させよう。
マジカルナナ編を最後までクリアしていれば、サーチャー編最後のイベントでのお楽しみがある。マジカルナナとともに戦えるのだ。

8月15日(月)
マジカルナナ登場編。その正体は不明?

8月21日(日)
マジカルナナの大判グラフィックあり。

8月29日(月)
ついにマジカルナナの正体が判明!

9月4日(日)
ランディも協力してソロと契約します。

9月25日(日)
ついにカラスを操っていた魔物の正体が判明。ナナとソロとともに戦いを繰り広げる。

サーチャー編イベントリスト

2089年

3月6日（日）
●パティイベント1
・ベスト選択肢：2「ママの役をやってごらん」
4月4日（月）
昇格イベント
ランディが二級捜査官に正式任官。サクヤから新装備を受け取る
4月10日（日）
●パティイベント2
・ベスト選択肢：1「迷惑だなんて思ってないよ」
4月11日（月）～12月19日（月）
★マスコミ依頼
特定の女のコとマスコミ対応の特殊任務
4月25日（月）
雑務処理
・選択キャラクター：シルビィ／ナナ／メルビナ
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし
※任務の処理状態によってイベントの展開が変化
5月9日（月）
スカウトキャラバンの警護
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
5月22日（日）
●パティイベント3
・ベスト選択肢：2「ちゃんと食べてあげるから」
5月23日（月）～6月6日（月）
元気にパトロール
・選択キャラクター：アンジェラ／ジュン／ナナ
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし
5月28日（土）～6月11日（土）
ブリーフィング
道場破りの一件について
・発生条件：「元気にパトロール」終了後
6月6日（月）～6月20日（月）
陽気にパトロール
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
6月7日（月）～7月4日（月）
爽快にパトロール
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：すべて1番目
　シルビィ　「ちょっとくらいなら」
　アンジェラ　「しかたないなぁ」
　サクヤ　「サクヤさんもどうですか？」
　ジュン　「ちょっとくらいはいいと思う」
　ナナ　「泳いでみてください」
　メルビナ　「がんばってください！」
7月3日（日）～7月31日（日）
★夏2・先輩ランサー＆パティ＆ランディ
特定の女のコとパティと一緒に海へ
7月4日（月）～7月18日（月）
パーティに出席
選択キャラクター：シルビィ／サクヤ／メルビナ
戦闘：なし
ベスト選択肢：なし
7月17日（日）
●パティイベント4
・ベスト選択肢：1「みんなのことが好きなんだね」
7月18日（月）～7月25日（月）
素敵にパトロール
選択キャラクター：全員可
戦闘：なし
ベスト選択肢：なし
8月1日（月）
書類の整理
・選択キャラクター：アンジェラ／サクヤ／ジュン
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：2「爆弾の解除をする」
8月8日（月）～9月19日（月）
公園の警備
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
8月15日（月）
ブリーフィング（マジカルナナ編）
カラスの大量発生事件について
8月15日（月）
繁華街をパトロール（マジカルナナ編）
・選択キャラクター：ナナ
・戦闘：なし
ベスト選択肢：なし
※マジカルナナ編をプレイしたい場合はここでかならずパートナーにナナを選択
8月21日（日）
カラスの群がホテル付近に出現（マジカルナナ編）
・発生条件：「繁華街をパトロール」でナナをパートナーにしていること。ミーティングでナナを選択
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
8月22（月）～9月26日（月）
署内でデスクワーク
・選択キャラクター：アンジェラ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
8月29日（月）
繁華街を特別警戒（マジカルナナ編）
・発生条件：「カラスの群がホテル付近に出現」を見ていること
・選択キャラクター：ナナ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
9月4日（日）
ソロと契約（マジカルナナ編）
・発生条件：「繁華街を特別警戒」を見ていること
　ミーティングでナナを選択する
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
9月19日（月）
ブリーフィング（マジカルナナ編）
婦女暴行事件について
・発生条件：「ソロとの契約」を見ていること
9月25日（日）
魔物退治（マジカルナナ編）
・発生条件：9月19日の「ブリーフィング」を見ていることとミーティングでナナを選択する
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし
10月3日（月）
迎賓館の警備
・選択キャラクター：シルビィ／ジュン／メルビナ
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし
※シルビィ選択時は２人で、他のパートナー選択時は３人で戦闘に参加する
10月8日（土）
ブリーフィング
聖なる鐘強奪とサクヤ失踪について
・選択肢：1「サクヤさんを探す」
　2「聖なる鐘の調査をする」
※選択肢によって10月9日の行動に制限あり
10月9日（日）
サクヤを捜索1
・発生条件：10月8日のイベントで1を選択
　ミーティングでサクヤを選択
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
10月9日（日）
聖なる鐘の調査
・発生条件：10月8日のイベントで2を選択
　ミーティングでジュンかナナを選択
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
10月16日（日）
サクヤを捜索2
・発生条件：「サクヤを捜索1」を見ている
　ミーティングでサクヤを選択
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
※へべれけなサクヤが見られる
10月16日（日）
サクヤを捜索3
・発生条件：「聖なる鐘の調査」を見ている
　ミーティングでサクヤを選択
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
※「サクヤを捜索2」とは別の展開
10月17日（月）
ブリーフィング
サクヤ職場復帰について
10月24日（月）～2090年1月23日（月）
必死にパトロール
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし
11月7日（月）
パーティ会場の警備
・選択キャラクター：シルビィ／アンジェラ／サクヤ／ジュン／ナナ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
11月12日（土）
ブリーフィング
シンジケートに対する調査について
11月14日（月）～11月28日（月）
ポッドの大掃除
・選択キャラクター：シルビィ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
11月21日（月）～11月28日（月）
アンジェラとパトロール
・選択キャラクター：アンジェラ
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
12月12日（月）
ブリーフィング
オーディションについて
12月12日（月）
オーディションに出場
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：1「パティを励ます」
12月18日（日）
パティを励ましにいく
・発生条件：ミーティングで誰かを選択
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
12月25日（日）
★クリスマス
特定の女のコと2人でクリスマスイベント
12月26日（月）
コンサート会場の調査
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし

2090年

1月2日（月）
ブリーフィング
パティの帰還について
1月2日（月）
パティの捜索
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：1「パティを抱きしめる」
1月7日（土）
ブリーフィング
パートナーの負傷について
1月9日（月）
パティの捜索2
・選択キャラクター：10月3日の「パティの捜索」で負傷したキャラクターを除く5人
・戦闘：なし
・ベスト選択肢：なし
1月16日（月）
ブリーフィング
1月2日の「パティの捜索」で負傷したキャラクターの退院について
2月6日（月）
シンジケートの拠点の捜索
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：なし
※任務の進行状況によってイベントの展開が変化
2月11日（土）
ブリーフィング
臓器密売シンジケートの壊滅について
2月27日（月）
ブリーフィング
行政地区での騒動について
2月27日（月）
破戒神官の追跡
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：あり
・ベスト選択肢：1「パティを取りもどそう」
※選択肢で2を選ぶと、戦闘が発生
3月20日（月）
ブリーフィング
港湾区で鐘の音のような騒音による苦情について
3月20日（月）
謎の鐘の音の調査
・選択キャラクター：全員可
・戦闘：2回あり
・ベスト選択肢：なし
※マジカルナナ編をすべて見ていてナナを選択していた場合、ナナが1回戦目でマジカルナナに変身
3月27日（月）
上級職任官試験
エンディング

★は、好意・協調パラメータによって発生するサービスイベントです。　●は、パティのプライベートイベントです。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G's マガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7「探偵」特集はどうでしたか？
01　色々な探偵ゲームがわかって良かった
02　ゲーム以外の記事が良かった
03　探偵に興味がもてた
04　よくなかった
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（最新速報!）NEC　HEがドリームキャストに一挙2タイトルを発表！
05　（緊急速報!）データイースト新作発表会レポート
06　（特報）ラングリッサーV　the end of Legend
07　（特報）ルナ2 エターナルブルー
08　（特報）スレイヤーズろいやる2
09　（特報）バッケンローダー
10　（特報）ディープフィア
11　（特報）ブラック/マトリクス
12　（特報）レイディアント　シルバーガン
13　（特報）バーチャルコールS
14　（特報）デジタルモンスターVer.S デジモンテイマーズ
15　（特報）魔導物語
16　（特報）お嬢様特急
17　（特報）アナザー・メモリーズ
18　読者コーナー／グルグルパワーズ!!
19　ドリームキャストNow
20　プロ野球チームもつくろう！えきさいてぃんぐスタジアム
21　ガングリフォンII日本外人部隊広報課分室
22　「街」の伝言板
23　（コラム）桜井智のハートにメッセージ
24　（〃）竹本泉のいろいろのーと
25　コミックサタマガ／サムシング吉松
26　週刊土星時報
27　葉山宏治のメンズの帝国
28　岩垂徳行わーるど かもんえぶりばでぇ
29　（攻略データ・フォーカス）メルティランサー　Re-inforce
30　（特集）探偵物語'98
31　（特報）探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
32　NEW RELEASE TITLE 最新!!
33　（COMING SOON 発売間近）Code R（コード・アール）
34　（〃）頭文字D～公道最速伝説～
35　（〃）DRUID～闇への追跡者～
36　（〃）水木しげるの妖怪図鑑 総集編
37　（〃）ソルディバイド
38　（〃）わくわくモンスター
39　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）スーパーロボット大戦F　完結編
40　（〃）サクラ大戦2"君、死にたもうことなかれ"
41　（〃）日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG
42　（〃）SHADOWS OF THE TUSK
43　（〃）シャイニング・フォースIII　シナリオ2狙われた神子
44　（〃）少女革命ウテナ　いつか革命される物語
45　イマディオクラブ
46　レッドカンパニー酉の市通り！
47　Sunny Side SNK
48　ハロー！　カプコン
49　AM2研 EXPRESS WEEKLY
50　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
51　AM1研だいなまいと！
52　セガAM分室 FLATOUT!
53　箱崎の母的占い
54　裏技の極（きわみ）
55　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

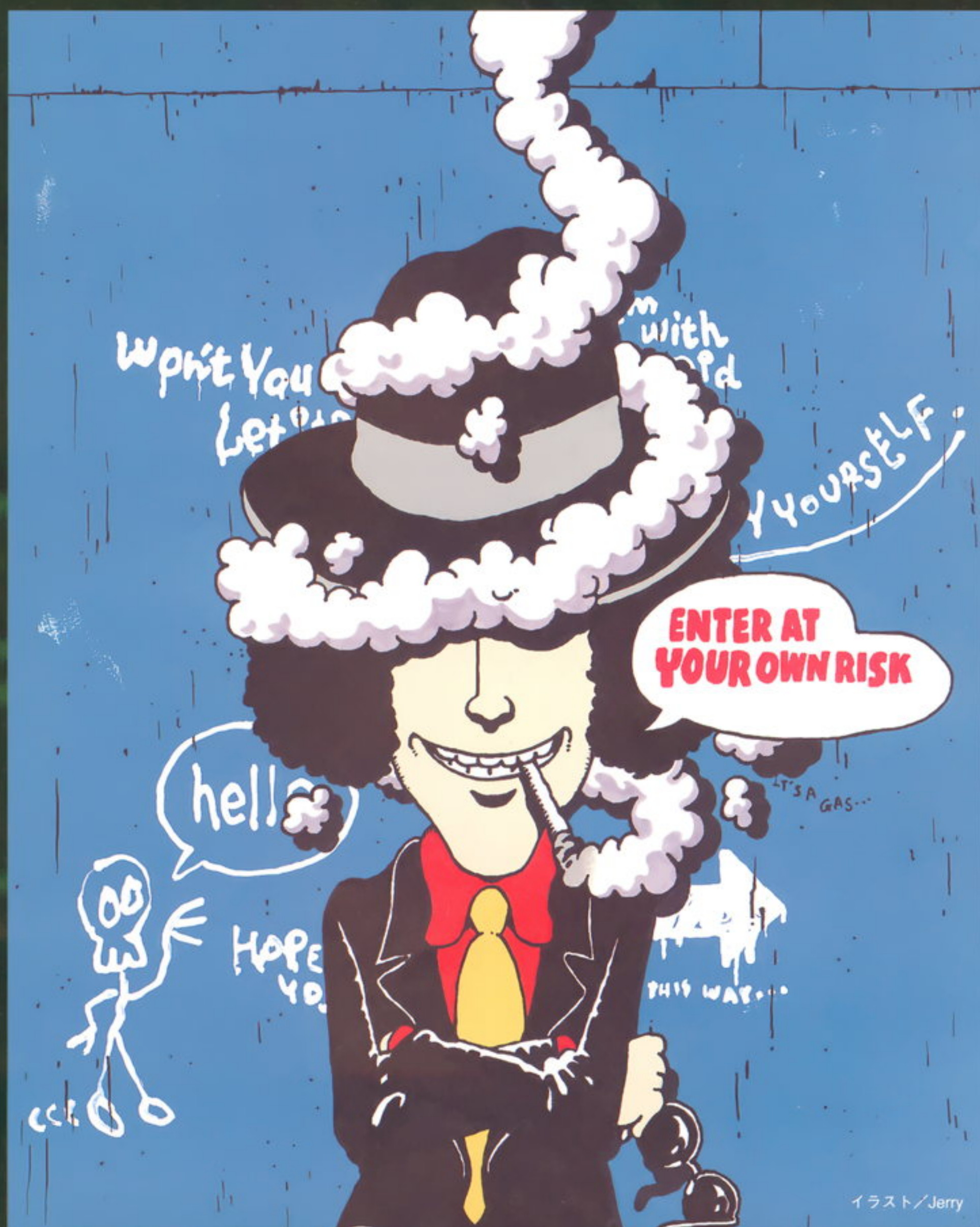
01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　通信対戦ケーブル
27　ドリームキャスト

表3　ソフトリスト

001　アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年得パッケージ～
002　アストラスーパースターズ
003　アドヴァンスト V.G.2
004　アンジェリーク　デュエット
005　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
006　ヴァルハリアン
007　USドラッグチャンプ（仮称）
008　E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～
009　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
010　エルフを狩るモノたちII
011　お嬢様特急
012　お嬢様を狙え!!
013　音楽ツクールかなでーる2
014　ガーディアンフォース
015　カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～
016　カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～
017　かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
018　機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years
019　激闘おったまがえる
020　幻想水滸伝
021　コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～
022　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
023　サターンミュージックスクール2
024　サムライスピリッツベストコレクション
025　The Legend of Heroes I & II 英雄伝説
026　Jリーグエキサイトステージ V1
027　シミュレーションRPGツクール
028　シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）
029　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
030　SUPER301　SQ（仮称）
031　スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション
032　スタートリング・オデッセイII魔竜戦争
033　スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦
034　スチームハーツ
035　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
036　スレイヤーズ ろいやる2
037　制服～ハイスクールカウントダウン～
038　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
039　ソルヴァイス
040　ダービースタリオン（仮称）
041　ダブロー・イ・ゼロウ
042　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
043　DEEP FEAR
044　デジタルモンスター Ver.S デジモンテイマーズ
045　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
046　ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
047　七つの秘館　戦慄の微笑
048　バーチャコールS
049　バーチャファイター3
050　バイオハザード2
051　ハイスクール テラ ストーリー
052　バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」
053　バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「裏切りの戦場」
054　バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」
055　バッケンローダー
056　Pia♥キャロットへようこそ!!2
057　海辺（ビーチ）でリーチ！
058　ファーランドサーガ　時の道標
059　Find Love 2～Rhapsody～
060　ファルコムクラシックスII
061　BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
062　プリズムコート
063　フレンズ～青春の輝き～
064　Project X2
065　プロ野球グレイテストナイン'98　サマーアクション
066　POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ
067　POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ
068　ボールディランド
069　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
070　魔導物語
071　魔法使いになる方法
072　ミズバグ大冒険
073　ミレニアムファイア
074　無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
075　モニカの城
076　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
077　ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
078　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
079　リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション
080　THE RUINS（ルーインズ）
081　ルナ2　エターナルブルー
082　ルパン三世～ピラミッドの賢者～
083　レイディアント　シルバーガン
084　RAYMAN2
085　レクイエム
086　Warrz（ワーズ）
087　ワーズ・ワース
088　わくわくモンスター
<ドリームキャストソフト>
089　セヴンスクロス
090　戦国TURB
091　Dの食卓2

RPG&アドベンチャーに必要不可欠な存在 ”探偵“の魅力を徹底分析！

探偵物語'98

「強くなければ生きていけない、やさしくなければ生きていく資格がない」。
アメリカの作家R.チャンドラーが生んだ探偵フイリップ・マーロウはこう言った。
物語の中の探偵は、どんな困難な状況にもタフに立ち向かい、事件の真相へと迫っていく。
探偵は現代の冒険物語の象徴的な存在であり最高のファンタジーなのだ。
だから人は探偵という職業に憧れる。「探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～」がもうすぐ発売、
ゲームにとっても欠かせない存在となった探偵の魅力を伝える！

- ●ゲーム、映画、小説etc.オールジャンルソフト完全フォロー　探偵マニアのためのミステリーガイド
- ●キミはどのタイプ？ ゲームに登場するタイプ別・探偵適性診断
- ●探偵ファン必見！ 永遠のヒーロー、松田優作の名作テレビドラマ「探偵物語」（太田光「爆笑問題」インタビュー）
- ●元祖探偵作家・江戸川乱歩のディープな世界（大槻ケンジ「筋肉少女帯」インタビュー）
- ●盗聴、盗撮、ボイスチェンジ！ ここまでできる・探偵ツール最新カタログ
- ●キミもなれる！ 探偵志望者のための探偵学校ルポ
- ●いよいよ発売「探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～」最新情報（ディレクター×現役探偵対談ほか）

イラスト／Jerry

これなら間違いなし！ゲーム、コミック、小説、映画の超傑作作品を紹介

探偵マニアのためのミステリーガイド

日頃よく耳にし、多くの人が憧れる「探偵」という職業。正統派から異色派まで様々なミステリーに踏み込んで、この夏、君も探偵になろう！

探偵とは「ひそかに人の事情や事件の真相を探る行為、または探る人のこと」と辞書には書かれている。本職の探偵については後ページにゆずるとして、ここでは、そんな「探偵役」をつとめる人々が登場する〈物語〉にスポットを当てよう。物語中の探偵たちは、刑事だったり、主婦や子どもだったりと立場も異なり、時には住む世界さえまったく違う。だが、どんな世界の探偵も「謎を解き明かしたい」という思いは皆同じなのだ。

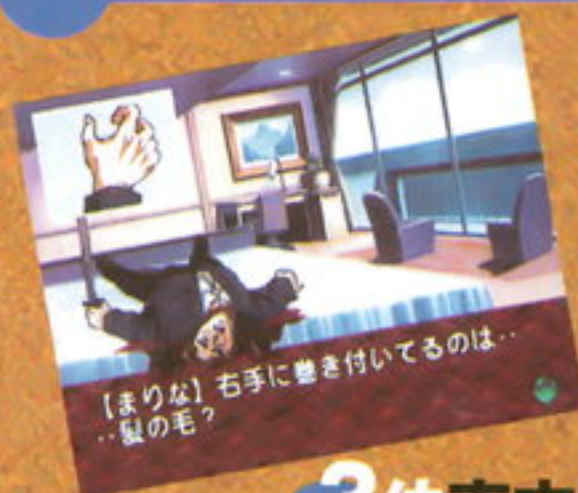
決定！　サターン・ベスト20 *for Saturn*

それではまず、サターン上で活躍する探偵たちやミステリーを見ていくことにしよう。現在発売中のソフトから、ミステリーと目される20編を抽出。代表的な探偵については、画面写真入りで掲載した。

1位 神宮寺三郎

- 未完のルポ
- 夢の終わりに

シリーズ10周年を迎えたの代表的な探偵ゲーム。サターン最新版は～夢の終わりに。タバコを吸うと時間が経過する。重厚なイラストは、あの寺田克也氏の手になる。（データイースト）

2位 Eve burst error

男の探偵・天城小次郎と女工作員・法条まりなの２人から主役を選べる。他の多くの探偵系ゲームと同じくアドベンチャー形式。要所要所でコマンドが表示される。（イマジニア）

3位 南方珀堂登場

ゲーム発売当時から注目され始めた「プロファイリング」を採用。犯罪心理学の教授南方珀堂が現場をビデオで解析・検証し、事件を解決していくことになるが？（アトラス）

4位 野々村病院の人々

悪名高い天才探偵・海原琢麻呂が、ふとしたことで入院した野々村病院の院長の死を解明していく。推理性が高く、話題になったソフト。X指定（18歳未満購入禁止）。（エルフ）

5位 クロス探偵物語

高校卒業直後に冴木探偵事務所に転がり込んだ、個性的な青年名探偵が活躍する。収録された７つの話を、細かい捜査となぞ解きで楽しむことができる作品。（ワークジャム）

6位 ブルー・シカゴ・ブルース	捜査のためシカゴへ赴くハロルド刑事。聞き込みと証拠品の鑑定が捜査の鍵だ。（リバーヒルソフト）
7位 ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	道化師が殺された。ロンドン警視庁のミントン警部は街で捜査を開始、情報を集める。（リバーヒルソフト）
8位 ムーンクレイドル	鶴見辰吾扮する根来吾郎が、リアルな実写映像と２Ｄ画面で捜査する。（ビクターインタラクティブ／パック・イン・ソフト）
9位 WanChai Connection	脚本はジェームス三木、香港警察の敏腕刑事マイケル李に布川敏和。記憶喪失の麗燕の事件を究明する。（セガ）
10位 Cat the Ripper─13人目の探偵士	平行世界の英国。探偵士やパンクな刑事が、殺人鬼を相手に推理を開始する。（トンキンハウス）
11位 金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼	プレイヤーは復讐鬼。金田一少年にばれないよう復讐を成功させろ！　テキスト型のアドベンチャー。（ハドソン）
12位 天城紫苑	温泉場を舞台とした実写ADV。主役の推理小説作家・金田一二三を演じるのは松本コンチータ。（クリップハウス）
13位 RAMPO	サブリミナル効果で有名な映画「RAMPO」をゲーム化。幻想的な世界で江戸川乱歩となり事件を解決する。（セガ）
14位 ポリスノーツ	近未来が舞台のハードボイルドで、過去の栄光にすがる探偵・ジョナサンの物語。（コナミ）
15位 スナッチャー	謎の生命体を倒すため、特殊警察班が設立された。プレイヤーは失くした記憶を求めて捜査を始める。（コナミ）
16位 時空探偵DD～幻のローレライ～七つの秘館	時空犯罪専門の探偵、DDこと鳴神雷蔵を操り、第二次大戦前夜の飛行船で捜査を開始する。（アスキー）
17位 アローン・イン・ザ・ダーク２	サターン版はビジュアル向上。名探偵エドワード・カーンビーが奇怪な事件に挑む。オカルト色が強い。（EAV）
18位 街	10の脚本を選択しながら進むサウンドノベル。ゲーマーこと雨宮桂馬刑事などの活躍が楽しめる。（チュンソフト）
19位 七つの秘館	七つの館に隠された莫大な財宝。館に仕掛けられた仕掛けと謎を解け！　原作は、作家の志茂田景樹氏。（光栄）
20位 月下夢幻譚～TORICO～	推理作家の竹本健二氏原案。伝説の地に続く霧の街。記憶を失った男が過去を探しにその街に入るが。（セガ）
MYSTERY BEST20	推理ゲームは、多くがアドベンチャー（ADV）かサウンドノベル。推理作家が原作を書いたものもあって面白い。

and・so・on

花組対戦コラムス（アイリス編）

基本は、「さくら大戦」のキャラクターたちが、コラムスで対戦するゲーム。このストーリーモード編でアイリスを選ぶと、誰かにケーキを食べられてしまったアイリスが、主人公とともに、その犯人を探しに向かう。（セガ）

仙窟活龍大戦カオスシード

大地を守る不思議な仙人「洞仙」となり、地下で洞窟（洞窟）を拡げていく、ダンジョン育成シミュレーション。13編の正規シナリオの中には、師匠の仇を探す探索（写真）の他、実際に殺人事件を解決する話もある。（ネバーランドカンパニー）

一見、探偵とは何の関係もなさそうなゲームにも、シナリオの一部に「にわか探偵」が出てくるものがある。内容も、軽いのりの話から本格的な謎ときまで様々だ。今日は、そんなソフトから２つをご紹介しよう。

コミック
Comic

金田一少年の事件簿

彼の名探偵・金田一耕介の孫である、高校生の一（はじめ）。彼は、祖父ゆずりの推理のさえで、周囲に起こる数々の難事件を解決していく。見立て殺人・暗号解読などが特徴的。（講談社）

名探偵コナン

高校生名探偵工藤新一が遊園地で事件に巻き込まれ、妙な薬で子供に戻ってしまう。困った彼は江戸川コナンと名乗り、事件の究明にのりだす。小さな名探偵が数々の事件に挑む。（小学館）

倫教魔魍街

ホームズファンの狼男が、相棒の吸血鬼ワトソンとともに、魑魅魍魎の蠢く英国で探偵を開業するが？ 作者のJETさんは、金田一耕介シリーズの漫画化等も手がける探偵ファン。（朝日ソノラマ）

超人ロック 猫の散歩引き受けます

事件に巻き込まれ不老不死になったハント。彼が不老不死の超能力者ロックと共に営む探偵社に、小さい女の子から黒猫探しの依頼が舞い込んだ。他にも依頼が入り大変なことに。（ビブロス）

WILD HALF

無償で事件を解決してくれる、謎の探偵「ワイルドハーフ」。だが、その実態は、普段は大型犬の姿をとる獣人・サルサだ。飼い主の健人とともに、毎日大騒ぎ。今日の騒動は？（集英社）

推理を楽しむのが目的の金田一＆コナン。この２つは映像化されているので、ご存知の方も多いだろう。他の３点は異色な探偵として取り上げた。SFにホラーにと広い可能性を持つのが、コミック版探偵の特徴と言えよう。

その他

多機種ソフトの中にもたくさんの推理・ミステリーゲームがある。作品の一部を列記したので参考にして欲しい。「オホーツクに消ゆ」(FC)「トワイライトシンドローム」(PS)「シャーロックフォームズの探偵講座」(PCエンジン) など。

金田一少年の事件簿シリーズ
／プレイステーション
（講談社）

プライベート・アイ・ドル
／PCエンジン
（NECホームエレクトロニクス）

いつの時代も人気が高いのが、探偵推理のドラマや映画だろう。書籍の探偵たちが動き出すのも賛否両論はあるが、違った味の作品も生まれる。プロファイルなど現代風の主人公たちも、続々と登場している。

ミス・マープル　エルキュール・ポアロ　シャーロック・ホームズ　修道士カドフィル　ブラウン神父　ジェシカおばさんの事件簿　刑事コロンボ　古畑任三郎　銭形平次　女王蜂　探偵物語（工藤俊作）　朝比奈修平シリーズ　赤かぶ検事シリーズ　浅見光彦シリーズ　十津川警部シリーズなど。海外では年輩の正統派推理作品が多いようだが、日本では人情を描いた作品が多いのが特徴だろう。

探偵物語

今は亡き松田優作が演じる、探偵工藤俊作。愛車のベスパに乗り、帽子に背広にサングラスとかっこ良くきめて、ちょっとかっこ悪いところもある名探偵。コーヒーにはうるさい。（東映ビデオ）

フィルム
Novels

ゲーム、コミックと、探偵の行動範囲も広がってきた昨今だが、やはり、魅力的な探偵の多くを生み出しているのが小説。ここでは小説生まれの探偵を幾人かをご紹介しよう。日本生まれの探偵には注釈も書き添えておく。

少年探偵団など子ども向けの作品も書いている乱歩だが、ご存知の通り、実際はその名の由来となったエドガー・アラン・ポーと同じく、恐怖を感じさせる作品を多く書いている。（春陽堂）

「D坂の殺人」
江戸川乱歩

小説
Novels

「カーテン」
アガサ・クリスティ

ポアロ最後の事件。意表をつくラストには驚かされる。別の作品でも語り手が犯人という結末を描き、発表当時、大論争を巻き起こしたミステリー界の女王、クリスティの作品だ。（早川書房）

小説中の名探偵

シャーロック・ホームズ／コナン・ドイル、アルセーヌ・ルパン／モーリス・ルブラン、フィリップ・マーロウ／R・チャンドラー、エラリー・クイーン／エラリー・クイーン、ブラウン神父／G・Kチェスタトン、エルキュール・ポアロ／アガサ・クリスティ、金田一耕助 /横溝正史、明智小五郎/江戸川乱歩、中村雅楽（歌舞伎役者）/戸板康二、浅見光彦（マザコン探偵）/内田康夫、江夏冬子（女検死官）/山村美沙、二階堂日美子（タロット日美子）/斎藤栄柊検事（赤かぶ検事）/和久峻三、御手洗潔（占星術師）/島田荘司、十津川警部/西村京太郎、三毛猫ホームズ（猫）/赤川次郎、

THE BEST OF MYSTERY

好奇心の生き物と言われる人間は、誰もが謎を解きたいという欲求を持っているのだろうか。多くの人に多くの分野で愛される「ミステリー」。これはと思う作品を探してみよう。

キミはどんなタイプ？

探偵適正診断テスト

探偵と一口に言っても、様々なタイプがいる。地道に捜査する努力タイプ、思考をフル回転させる安楽椅子タイプ、現場を細かく観察するタイプ。君は、どんな探偵になれるか!?

さて、ゲームや小説で探偵の体験をしたら、今度は自分自身で探偵を目指してみよう。とはいえ、探偵といっても色々ある。自分はどんなタイプの探偵になれるのか、以下の項目をチェックしてみよう。モデルタイプとして、今回は特別にサターンゲームから、８人の探偵に登場を願った。さらに詳しくその探偵を知りたい場合は、前ページの「サターン・ベスト20」の項目を見て、各探偵の活躍するソフトを試して欲しい。さあ、ペンの用意はいいかな？

診断の仕方

最初の項目である「基本編」は、探偵たちが名探偵と言われる所以となる、探偵必須の能力などに関した項目だ。各項目のチェック数を足して、合計が８以下なら、もっと自分を磨く余地がある。合計16以上なら、名探偵になれる素質があるかも知れないぞ。次いで「性格編」だが、これは各探偵のタイプから割り出したもの。以降の「その他」項目と合わせて、各項目のラストについているアルファベットを数えよう。一番多かったアルファベットが、君の探偵タイプだ。もし選んだアルファベットの数が同数だったら、両方の探偵の項目が当てはまる可能性がある。その場合は、両タイプを読むことをお勧めしたい。可能性への答えは、いつも１つではないのだ。

〜設問〜

以下の項目で該当する項があったら、行の■印にチェックをつけます。すべての項を見終えたら、以後は診断の仕方に従ってさい。思考時間は問いませんが、感じた最初の印象、直感で返答をお願いします設問は「基本」・「性格」・「その他」、の３部に別れています。では、どうぞ！

基本編――探偵に必要な能力

16個以上なら名探偵

■耳はいい方だ。
■観察眼や洞察力に優れている。
■初対面の人とも、すぐに話ができる。
■他人の家の探索が得意。
■うそがつける。
■謎を解くためなら何でもする。
■偶然に人と会う確率が高い。
■そのつもりがなくても、なぜか目立つ。
■自分は貧乏だ。
■タイプやワープロ、パソコンが使える。
■情報の検索が素早くできる。
■無意識の時でも周囲の観察をする。
■記憶するのが得意。
■好奇心が強い。
■事件に出会うことが多い。
■単独行動が好き。
■推理を間違えることもあると知っている。
■テレビはなくても電話はある。

性格編――どんなタイプの人間なのか

■自分は社会派だ。Ａ
■ヘビースモーカーである。Ａ
■バーボンやウイスキーなど洋酒が好き。Ｇ
■占いは当てにならないと思っている。Ｅ
■トマトが大好きだ。Ｈ
■行き付けのバーやクラブがある。Ｅ
■コーヒーを毎日飲む。Ａ
■素顔を見せるのが嫌い。Ｇ
■鼻血が出たときは、やっぱりチリ紙を鼻につめて止める。Ｄ
■可愛い幼なじみがいる。Ｆ
■先祖に名のある人がいる。Ｆ
■ゆりイスで寝る。Ｅ
■人と話すとき、説明口調になる。Ｂ
■よく、関係ないことを考えている。Ｃ
■綺麗な異性に弱い。ＣＤＦＨ
■身内には気を許す。ＦＨ
■周囲に犯罪者やその被害者が多い。Ｆ
■天涯孤独である。Ｄ
■暗い過去がある。Ｇ
■ゲームはやっぱりポリゴン派。Ｈ
■珍しい名字や、孤立した田舎出身の友達がやけに多いと思う。Ｆ
■自分の名前は普通だ。Ｇ
■人形は好きなほう？Ｂ
■古い家具を使っている。Ｅ
■ふだんから、何かと選択肢が多い。Ｃ
■物をよく拾う。ＧＨ
■ダジャレが好き。ＤＦ
■クロスワードパズルが得意。Ｄ

その他――どんな探偵になるか

■警察手帳とよく似た黒い手帳を、常に持ち歩いている。Ｅ

■美人のアシスタントがいる。Ａ・Ｈ
■探偵事務所と言ったら貸し倉庫や古アパートを思いつく。Ｃ
■相手を油断させておいて、足元を救うのが得意だ。ＣＤＦ
■元警察官である。Ｅ
■現役警察官の知り合いがいる。ＡＤＥＦＧ
■実は警察官だ。Ｇ
■実は私、普通の人間じゃないんです。Ｈ
■キメ台詞がある。Ｆ
■機械類を分解するのが好き。Ｄ
■いざという時のための虎の巻（ヒント集）を用意してある。ＥＨ
■過去に名探偵と言われたことがある。Ｃ
■口が悪い。ＣＤＦ
■ビデオを見るのが好き。Ｂ
■探偵事務所の助手として働いている。Ｅ
■探偵は足だ。ＡＥＧＨ
■メモはよく取る。Ａ
■身だしなみには気を使う方。ＡＢＨ
■成人式はまだ。ＤＦ
■どちらかというと、動きまわるよりも頭を働かせる方が好きだ。ＢＦ
■一度読んだ本は、２度は読まない。Ａ

Detective aptitude test

Ａ〜Ｈ、キミはどのタイプ？

～診断結果～

A 神宮寺三朗タイプ

独特な雰囲気をかもしだすニヒルでカッコイイタイプ。愛煙家で、一服によってのひらめきはバツグン。寡黙な方なのに、なぜかベテラン刑事や有能な美人助手に縁があるようだ。コーヒーにタバコにお酒と、身体に悪そうなものが好きなので健康には気を付けよう。

「神宮寺三郎シリーズ」より

新宿歌舞伎町外れに事務所を構える、30歳・独身の名探偵。国際企業神宮寺コンツェルン総帥の三男として生まれるが、後を継がずに単身アメリカへ。そこで探偵のノウハウを学んだ。

俺は煙草に火をつけた。

E 根来吾郎タイプ

依頼された調査で動きまわる、地味でオーソドックスな憎めない探偵タイプ。同業者・警察・占い師など、幅広い知人を持っていて意外と情報が豊富である。女性にまめで、身を崩してもこりない所がある。なぜか、「禁断のヒント集」なる、虎の巻を所持している。

「ムーン クレイドル」より

生来の悪い癖である女性関係で、警察をクビになった元刑事。現在はフリーの探偵家業を営む。相変わらず女性にまめであるが、依頼された調査についても意外と行動的な中年探偵。

B 南方珀堂タイプ

実際の犯罪現場にいなくても推理できる、安楽椅子探偵タイプ。犯罪者がどんな人間なのか推測する「プロファイリング」が得意で、鋭い観察眼に加え、高度な知識にも精通している。だがその知識のため、人に物を教える時に、少々教育番組的になるので注意しよう。

「南方珀堂登場」より

若き犯罪心理学教授。遺伝子工学も修め「遺伝子からみた犯罪心理学」を研究テーマとする。現在は、大学で教鞭をとる傍ら難事件を映したビデオを検証し、その捜査に一役買っている。

和彦、現場に戻る 8：55 am.

F 金田一一タイプ

鋭い観察眼と記憶力を持ち、謎をとことん追求するタイプ。意外にもてる。ただし学校と探偵業を掛け持ちしているため、学業がおろそかになりがち。また、少々異性に弱い面があるので、だまされないようにしよう。推理する際には、個性的なキメ台詞が必需品だ。

「金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼」より

名探偵・金田一耕介の孫で高校生。元々コミックの主人公だが、サターンでも名推理を見せてくれる。推理のさい口にする台詞、「ジッチャンの名にかけて」「謎はすべて解けた」は有名。

さすが、名探偵の孫というだけあって たいした観察力だ。

C 天城小次郎タイプ

倉庫に事務所があり、過去に探偵事務所に所属していた実績があるエリートタイプ。たとえ所属事務所でも、不正に目がつぶれずに暴き出してしまう自己破滅型なところも持っている。結構人をおちょくるのが好きで、多くの選択肢が頭の中にあふれでるのがある。

「Eve burst error」より

元桂木探偵事務所のエース格で、所長の娘と恋人関係にあった。所長を逮捕に追い込んだため、事務所を辞める。港の倉庫街に個人事務所を持つが依頼が少ないが、腕のいい探偵である。

G J.B.ハロルドタイプ

足で地道に聞き込みと証拠品集めを行い、そこから犯人を絞っていくタイプ。影を常にまとわりつかせ、決して素顔を見せない、というミステリアスな部分がある。恋人運はよくないが、仲間に恵まれているので落ち込まずに。トレンチコートと帽子で渋く決めよう。

「ブルー・シカゴ・ブルース」より

リバティタウン警察の殺人課刑事。同僚であり恋人でもあったキャサリンの死に関わる、連続事件の謎を解くため、シカゴに派遣された。ハロルド刑事を演ずるのは、リチャード・A・ヘンク。

D 黒須剣タイプ

自分の決めたことにまっすぐで、無理矢理探偵事務所の助手になるほどの熱血タイプ。自ら赴き、関係者の部屋や話をかなり細かくチェックして推理を導きだす。電話などの解体もなぜか得意である。若いせいか、美人のお姉さまにはとても弱い。

「クロス探偵物語」より

刑事だった父を幼いときに交通事故でなくし、天涯孤独になった高校を卒業したての18歳。優秀な探偵とうわさされる冴木探偵事務所の助手として、勝手に転がりこんで依頼に挑む。

H 鳴神雷蔵

特殊な能力を持っていることで、希少価値の上に天下無敵になれる特別なタイプ。年齢不詳、お気軽なノリで女好きなところがある。特殊能力をもってる以外は、情報は足で稼ぐ地道な捜査をするほうだが、危機が迫ると心強いだろう。好物のトマトは所持しよう。

「時空探偵DD～幻のローレライ～」より

時空犯罪を専門にあつかう、時空探偵。通称のDDは、ドラキュラ・ディテクティヴの略である。ヴァンパイアの特殊遺伝子を持つため、乙女の血やトマトなどで天下無敵になれる。

松田優作ブームの火付け役、太田光（爆笑問題）が語った

未見者死すべし！　名作テレビドラマ「探偵物語」の魅力

探偵と言えば故・松田優作。今年はCM、映画で再生。このハードボイルド俳優はなぜ死後も若者に影響を与え続けるのか？

成田三樹と松田優作のやりとりが最高

──[1]『探偵物語』がスタートした時、太田さんは中学生ですよね。
太田　そうです。中学２年生ですかね。その前に[6]『傷だらけの天使』ってあったでしょ？　ショーケンと水谷豊の。あれも好きだったんですよ。あの頃は、そういう刑事モノとか探偵モノが多くてね。だから当然、松田優作の探偵ドラマが始まるっていえば、男は絶対見る！　みたいな状況でしたよ。初回の翌日は、学校で友達とその話をずーっとしてましたね。
──たとえば第１話を見て、どんな話をしたんですか。
太田　その頃は、カッコよさというより、まずギャグの部分なんです。最初の話は、尼さんが依頼主でね、最後の方ではその尼さんまで銃ブッ放すシーンがあったんです。主人公の探偵・工藤ちゃんが豆の量を計りながら一生懸命コーヒーを入れるんですけど、そのコーヒーがやたらウマイ、とかね。そういう話の本筋とはまた違った部分のディテールがいいんですよね。あとは、オープニングのタイトル・バック。あれもまぁ、『傷だらけ〜』のパターンなんですけど、鏡見て一生懸命髪の毛セットしたり、コーヒー入れたりして、で、カメラが引いたらパンツ一丁だったっていうオチね。そんなところを、いろいろ「ああ、あそこは面白かったな」なんて話してて。
──すると太田さんにとっての工藤ちゃんのキャラクターの一番の魅力は、ギャグ・センスですか。
太田　そうですね。服部刑事（成田三樹夫）とのやりとりなんかも面白いし…。あと、その頃ってみんな、[5]『ルパン三世』とかも好きですからね。最初の話で工藤ちゃんが、ちっちゃい子供から「ルパン三世のおじちゃん」って言われるシーンがあるんですけど、そういうところをやけに喜んで見てましたね。

「ちょっとしたギャグがすごい笑える」

──19年経った今、プロのコメディアンになった太田さんの目から見ても、あのコメディ・センスってかなりのものですか。
太田　ギャグはすごく面白いですよ、松田優作は。“遊戯シリーズ”なんかでも、たまにそういう部分がありますけどね。ちょっとしたギャグがすごい笑える。『探偵〜』の場合はアドリブが多いと思うんだけど、それも面白いんですよ。楽屋オチみたいなものも、平気でドラマの中でやりますから。
──そのあたりでも、影響を受けてる部分ってあるんでしょうか。
太田　ありますね。工藤ちゃんって、犯人とかをよくいじめるじゃないですか。けっこういたぶるでしょう？　それで笑わせる。それと似たような感覚で、学校でバカな奴いじめたりね。僕、わりといじめっ子だったから（笑）。松田優作っていうのは、とにかくケリがカッコいいんですよ。足が長いからなんですけど、ちょっとジャンプして、ガンガン蹴っとばす。それもよく、真似しましたね。
──ハァ〜、今田中さんをいじめてるルーツはそこにあったんですか…。特に印象に残ってるエピソードとか、ありますか？
太田　どの回の、どんな話というよりは、情報屋のイレズミ者とかね、ああいう「どこで探してきたんだ!?」みたいなの（脇役キャラ）がいっぱい出てくるでしょ？　成田三樹夫さんも、あのドラマで初めて知ったんですけど、そういう周りの人がちょこちょこ出てくるあたりが好きですね。
──ところで、現在の“松田優作ブーム”の火付け役が、実は太田さんだってホントですか!?
太田　そうなんです（ニヤリ）。もともと楽屋で、海砂利水魚の上田（晋也）と話しててね。あいつも優作が好きで、「どんなの見てるの？」「優作の何がわかるんだ、おまえに」なんて話をしてたんですよ。「どっちが似てるか」とかね（笑）。そのやりとりを構成作家の人が見てて、「じゃ、これをそのまんま番組にしよう」って言って、『タモリ倶楽部』でやったんです。それで、ちょうど海砂利が その頃『SMAP×SMAP』に出てて、木村拓哉に「この前、見ましたよ。アレ面白いですね。（優作の）マネ教えてくださいよ」みたいなことを言われて、いろいろ教えてたんですよ。

「探偵物語」を知るためのキーワード　「探偵物語」を知るためのキーワード　「探偵物語」を知るためのキーワード

1 探偵物語

79年９月から日本テレビ系で放映されたハードボイルド・コメディの傑作。キムタクや缶コーヒーのCMで蘇った伝説の作品は、予告編までが必見だ。男なら工藤俊作は要チェック！

2 野獣死すべし

80年。肉体を持たないヒーロー像確立のため、優作は体重を10キロ落とし、奥歯を４本抜いて難役に挑んだ。同時上映された『刑事珍道中』というコメディも太田さんのお薦め作。

3 ブラック・レイン

89年公開の、優作初のハリウッド進出作。彼が演じる日本人ヤクザ・佐藤は、その恐ろしいまでの存在感で完全に主役を食っていた。公開直後の突然の死は、無念の一言に尽きる！

4 大都会パートⅡ

77年４月から日本テレビ系で放映（全52話）。優作扮する徳吉刑事（通称・トク）と、渡哲也の黒岩刑事が犯人を追い詰めてゆく、ド派手なアクションがウリのドラマ。『太陽にほえろ！』の“ジーパン”や『俺たちの勲章』の“中野さん”に比べ、安物スーツにトレンチコート姿の徳吉刑事は、よりリアルで力み過ぎない新鮮な刑事像だった。『探偵物語』第３話のカーチェイス・シーンで、「『大都会パートⅡ』じゃないんだから」と優作が逃げながら呟くシーンもあったっけ。ビデオ化が望まれる、今となっては幻の作品である。

※「探偵物語」全14巻。１巻は2,800円。他は3,800円。発売・東映ビデオ。「野獣死すべし」13,800円。発売・東映ビデオ。「ブラック・レイン」3,689円。発売・CIC・ビクタービデオ。「ルパン三世　TVシリーズ」全４巻。各巻7,573円。発売・バップ。「傷だらけの天使」全13巻。各巻3,800円。発売・バップ。「仁義なき戦い」3,800円。発売・東映ビデオ。

そしたら、キムタクがスマスマの中で『探偵物語』のパロディを始めて…。

──ブレイクした、と。

太田　そう。だから、突き詰めれば本当のきっかけは僕なんです（キッパリ）。ま、キムタクの方が影響力はあるでしょうけど。

──最近、松田優作を知ったり、『探偵物語』のファンになったような若い人に何か言いたいことってないですか。

太田　ブームになる前はけっこう、若いヤツで松田優作を知らない人って多くてね。知ってても[3]『ブラックレイン』だったりして。だから、（若い人が）「誰々がカッコイイ」なんて言ってると、「松田優作見てみろよ」「優作知らないで、そんなことがよく言えるね」みたいなことをしょっちゅう言ってたんですよ。最近はそれを言う必要がなくなったから、嬉しく思ってるんですけどね。逆に今は、『傷だらけの天使』とか、そっちも見て欲しいな、と…。もともと、『探偵物語』は『傷だらけ〜』のギャグを引き継いでる部分がありますから。で、またさらに遡ると、[7]『仁義なき戦い』だと思うんですけど。僕は。"『仁義〜』の文太のカッコよさは〜"って話になって、どんどんさかのぼっちゃう。優作以降は、（その流れも）なくなっちゃいましたけどね。

──松田優作が、太田さんにとってそれほど特別な存在になった理由って、どういうところなんでしょうか。

太田　まず、見た目ですね。体つき。あの長身で、あれだけ足が長くて、ああいう風に生まれた人じゃなきゃね、いくらドラマの中で何をどうやっても、かなわないんですよ。だって、外人よりカッコいいんですから。『ブラック・レイン』に出た時だって、マイケル・ダグラスなんかより優作のほうが全然カッコいいじゃないですか。普通はほら、サミットとか行くと日本の総理大臣だけちっちゃくて、「カッコわりぃなー、日本人」ってなるでしょ。その逆ですから。

──ハハハ。確かに、立ってるだけでも絵になりますもんね。

太田　あと、あの人はなんでもカッコよくしちゃうところがあるんですよ。カッコ悪さもカッコいい。要するに、しくじったり、服部刑事に手錠かけられて、「カンベンしてくださいよォ」なんて言ってるところもカッコいいんです。

太田　光（おおた　ひかり）
S63漫才コンビ「爆笑問題」を結成する。政治から芸能界まで、様々な社会現象をしなやかに笑いの俎上にのせてさばく切れ味は現在、間違いなくナンバー1。初の単行本となった『爆笑問題の日本原論』（宝島社）はベストセラーを記録する。最新刊はスカイ・パーフェクTVのMONDO21で放送された対談をまとめた『爆笑問題のピープル』（幻冬舎）。

今すぐにでも探偵になってみたい

──なるほど。『探偵物語』以外のオススメ作というと？

太田　テレビでは、[4]『大都会パートII』の徳吉刑事ですね。工藤ちゃんのキャラクターに近い部分もあって…。あれは本来は渡哲也さんが主役のシリーズなんですよ。なのに、ほとんど優作のドラマになっちゃってる。主役の渡哲也がいて、しかもあの石原軍団の中でね。そこで逆に、優作のすごさが際立ってるんですよね。

──映画では[2]『野獣死すべし』が一番お好きだとか。

太田　そうです。室田日出夫さんとロシアン・ルーレットをする列車のシーンや、そのあと鹿賀丈史と2人で気が狂って、廃墟みたいなところでずーっと演説するシーンとか…。あの映画は全部好きですね。友達と2人で見に行って、その日は一日中真似してましたね。

──工藤ちゃんみたいな"探偵"になりたいと思ったこと、ありませんか？

太田　（即座に）なりたいですね、探偵。ただ、ホントの探偵は毎回事件に巻き込まれる、なんてことないですからね。たいてい浮気調査くらいで。どっかの邸宅の殺人事件とか、そういう

「探偵物語」を知るためのキーワード　「探偵物語」を知るためのキーワード　「探偵物語」を知るためのキーワード

5 ルパン三世

モンキー・パンチ原作の誰でも知ってるあのアニメ。スーツ＋細身タイという工藤ちゃんスタイルの原型はズバリ、ルパンだった。ってことは倍賞美津子は『探偵〜』の峰不二子!?

6 傷だらけの天使

74年から放映され、若者に圧倒的な支持を得たショーケン主演のドラマ。牛乳飲みながらコンビーフetc.にガッつくタイトルシーンは、当時誰もがマネして怒られたものだった。

7 仁義なき戦い

73年に公開された、深作欣二監督の東映"実録路線"の名作。主演の菅原文太をはじめ、アクの強いキャラが勢揃い。カッコ悪いところもカッコいい工藤ちゃん的ヒーローの元祖。

8 爆笑問題のピープル

西部邁、中沢新一、島田雅彦…といった文化人との対談集、爆笑問題・最新刊。対談を振り返った語り下ろし部分に、ふたりの探偵も顔負けの人間観察能力が光る!?

乱歩フリーク大槻ケンヂ（筋肉少女帯）が語る普遍的エンターティンメント小説の魅力

覗き、痴漢、SM、人形愛、少年愛——変態のオンパレード

元祖探偵作家・江戸川乱歩のディープな世界

探偵と言えば「明智小五郎」！　明智を生んだ乱歩の本質は東スポ的エログロ・ワンダーランドだった。

人付き合いが苦手だ。社会とうまく関われない。だけど誰かに認められたいと心のどこかでは強く思っている。そんな男が「人でも殺してみようか」とふと考える。そうしたらそこにどんどんハマっていっちゃう。そして実行する。実行してみると自分が唯一、世の中と関わりあう手段は殺人だったんだという悲劇に気づく。乱歩はそういう話ばっかりです。そして、その殺人事件を暴くのが、探偵の明智小五郎であるというわけです。

「私はダーティ・ハリーになりたかったのに～」っていうセガのCMと一緒ですよ。つまらない日常にイライラし、うんざりしているんです。それは昔の僕と重なる部分でもある。自分は頭がいいような気がする。人より優れているような気がする。でも、それを認めさせる方法がわからない。学校では孤立している。話が同級生とあわない。バイトをすればすぐ首になる。ロックやパンクに出会うまでの僕はそんな感じでした。実は明智小五郎もそういう人間なんです。ただ彼の場合は殺人を起こす方じゃなくて、探偵になって謎を解く方にまわったから、ヒーローになれたわけです。

酒鬼薔薇事件なんて、もう乱歩の世界そのものという気がしますね。ただ彼の場合ちょっとストレート過ぎた。乱歩の小説の犯人たちはみんな知能犯なんです。もっと複雑なトリックを考えるんです。だから、あの事件で酒鬼薔薇少年を操る頭のいい大人が出てきたりしたら、乱歩度

社会と折り合えない人間の“悲しみ”を“バカ”の味付けでコーティング

はさらに上がったでしょう。いや上がらなくてもいいんですけども。

小説のアイデア自体は「バカなんじゃないの～」っていうのが殆どですよね。女に触りたくて椅子の中に入ったりだとか、日曜大工で球体の内面に鏡を貼ったものを作った人が、その中に入ってごろごろしてるうちにアタマがおかしくなっちゃったとか。今なら東スポ・ネタでしょ。乱歩の小説には、覗き、痴漢、SM、人形愛、少年愛など、エロティシズムの要素がふんだんに散りばめられているから、子供の頃はどうしてもそっちの方に興味が行ってしまって、しかも「小説家が書いているからこれは何かすごいことなんだ」って思ったりするんですけど、大人になって読むと実はただの「バカ」なんですよね。バカは普遍的エンターティンメントだと思うんです。あまりにもバカバカしいものを楽しむという喜びですよね。結局、僕が乱歩にひかれるのはそんなところなんです。（談）

大槻ケンヂ（おおつき　けんぢ）「筋肉少女帯」ヴォーカル。（写真中央）6/29アルバム「SAN FRANCISCO」（マーキュリー・ミュージックエンターテインメント）発売。またライブは、7/28名古屋ダイヤモンドホール、7/29大阪HEAT　BEAT、7/31渋谷公会堂。問ホットスタッフプロモーション☎03（5720）9999　さらに6月後半には『のほほん人間革命』（角川文庫）も発売される。

大槻ケンヂの乱歩作品“ベスト5”

1「パノラマ島奇談」

死亡した富豪になりすました小説家・人見広介は手にした莫大な財産で、自分が空想したパノラマ島を実際に作り上げた。しかし、広介の正体は見破られることになり、彼は追い込まれていくのだった——「非常にムチャクチャな話ではあるんだけど、バカバカしさだけでは終わらない悲しさが感じられるんです」（大槻氏）。

『パノラマ島奇談』（春陽堂・江戸川乱歩文庫・488円）。「パノラマ島奇談」は昭和2年『新青年』で発表された。

2「虫」

柾木愛造は幼なじみでもある女優木下芙蓉を熱愛し、それがこうじてついに彼女を殺害してしまう——「オタク的、内向的青年の悲しさがよく出ている作品だと思います。M君事件の今田勇子の手紙の中で体が腐っていく描写があるんですが、それはこの小説の影響じゃないかなって思うんですよ。乱歩作品の中では珍しく共感できた作品です」（大槻氏）。

「虫」が収録されている『屋根裏の散歩者』（春陽堂・江戸川乱歩文庫・488円）。「虫」は昭和4年『改造』で発表された。

3「地獄風景」

喜多川治良右衛門が建設した施設遊園地「ジロ楽園」で、彼の猟奇友達が次々と何者かに殺害されていく——「失敗作だと思うんだけど、あまりのメチャクチャさが面白さになっている」（大槻氏）。

「地獄風景」が収録されている『月と手袋』（春陽堂・江戸川乱歩文庫・488円）。「地獄風景」は昭和6年『探偵趣味』で発表された。

4「魔術師」

復讐鬼と化した犯人が狙うものは——「最初に読んだ乱歩作品。子供向けにリライトされたものでしたが。小さな船に生首だけがのっていて……っていう描写が印象的でした。残酷で」（大槻氏）。

『魔術師』（春陽堂・江戸川乱歩文庫・488円）。「魔術師」は昭和5年『講談倶楽部』で発表された。

5「少年探偵団　怪人二十面相」

「裸に金粉を塗って小林少年が仏像に化けるシーンでわかっていながら二十面相は『素晴らしい』と誉める。明智の変態的少年愛、それを理解する二十面相、ナルシズムに酔う少年、深いと思いました」（大槻氏）

『少年探偵団　怪人二十面相』（ポプラ社・680円）。『少年探偵団　怪人二十面相』は昭和11年に『少年倶楽部』で発表された。

変装、盗撮、ボイスチェンジ、あらゆる手段を駆使してターゲットに迫れ！

探・偵・ツ・ー・ル・完・全・カ・タ・ロ・グ

盗聴機の探索など、テクノロジーに対応した調査も最近の探偵には求められる。ハイテクにはハイテク。仕事をバックあっぷしてくれる頼もしいグッズを紹介しよう。

撮影協力／プライベートアイズ　東京都渋谷区神宮前1-8-26　☎03（3423）2444

ボイスコントローラー

刑事ドラマの誘拐シーンでお馴染み（？）のボイスコントローラー。自分の声をかえることができる。14,500円。

ストーカー対策セット

身の危険を感じた時に使え。防犯アラーム、懐中電灯、警棒などがセットになっている。女性にもお薦め。4,000円。

変装セット

顔を覚えられてはせっかく進んだ捜査もだいなし。別人になりしまして調査対象をかくらんせよ。4,800円。

完全探偵マニュアル（PC用ゲーム）

パソコンで探偵の世界を。ノウハウがゲームをやりながら身につけられる。　Win／Mac両方OKのハイブリット版。6,800円。

探偵仕様手帳

探偵用にカスタマイズされた手帳。尾行の記録用のスペースなどがある。頑丈に作られている。5,800円。

小型トランシーバー

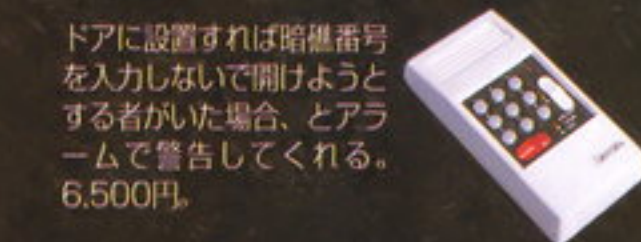
10円玉と比べてみればいかに小さいものかがわかる。しかもごく薄。複数で尾行する場合にまめな連絡は不可欠。34,800円。

腕時計型スパイカメラ

カメラと現像液がセットになっている。察知される危険を最小限にして撮影することができる。参考商品。

暗視カメラ

暗闇でもこのカメラがあれば大丈夫。フラッシュなしでも撮影することができる。証拠記録用に便利。3,800円。

ドアアラームシステム

ドアに設置すれば暗継番号を入力しないで開けようとする者がいた場合、とアラームで警告してくれる。6,500円。

アリバイテープ

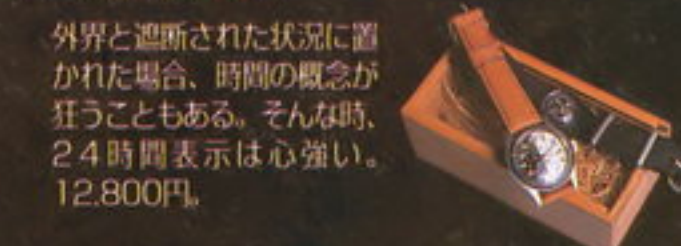
駅、病院、ゲームセンターなどの背景音が録音されている。電話でアリバイ工作をする時に重宝する。800円。

超小型CCDカメラ

バックの側面に小さな穴があいてそこからレンズを出す。取り出されているのがカメラ。十円玉と比較してほしい。参考商品。

ディゾルビングペーパー

水に溶ける紙でできている。やむなく証拠を隠滅しなければならならない場合などに使用する。300円。

24時間時計

外界と遮断された状況に置かれた場合、時間の概念が狂うこともある。そんな時、24時間表示は心強い。12,800円。

浮気発見スプレー

精液を検出する道具。反応が陽性だったらあなたはどういう言い訳をする？　考えるだけで恐ろしい。18,000円。

凶器探知器

探偵なら身の危険性を及ぼす相手とも会わなければならないかもしれない。凶器使用の有無は重要な問題だ。参考商品。

腕時計型CCDカメラ

実際に調査に使われている腕時計の中に仕込まれた超小型のCCDカメラ。映像は驚くほど鮮明だ。参考商品。

キミも探偵になれる！

探偵志望者のための探偵スクール体験記

探偵には探偵の思考・技術が必要だ。それを教えてくれるのが探偵の学校。編集部取材班は早速尾行実習に体験入学をしてみた。

電柱の影に隠れるのはテレビや映画の中だけ

今回の実習の課題は講師である斎藤あゆみ先生を尾行すること。我々は編集部2名、カメラマン、そして何にもわからないということでガル・エージェンシーの小倉さんが付いてくれ、計4名でチームを組んだ。ガル・エージェンシーの場合、実際の尾行はバイクも含めた3人でワンチームを組むのだそうだ。斎藤先生の後を追いながら小倉さんにいろいろと細かい尾行の技術を教えてもらう。直線の道路では距離を置く、対象が角を曲ったら見失う恐れがあるのでダッシュして追いかける、対象が振り向いたら電柱の影に隠れたりしないで、近くの人に道を聞くか、それができなかったら動揺しないでそのまま通り過ぎる、などだ。が、所詮は素人の悲しさ、取材班は見事、新宿アルタ前の雑踏の中で先生を見失ってしまったのであった。別に意識的ではなくても人間は予想外の動きをするということがよくわかった。尾行には想像力と注意力ととっさの判断力が不可欠なのである。探偵が決して楽な仕事ではないことを実感したのであった。

超満員の場合は同じドア、普通の時は隣のドア、空いている時は隣の車両から乗り込む。それが電車での尾行の基本だ。

ビルのショップは要注意。たとえ女性下着店でも中に入る必要が場合もある。「プレゼントに」などと不自然ではない理由を即座に考えなければならない。

ガル・ディテクティブ・スクール

全国展開をする大手探偵事務所ガル・エージェンシーが運営している探偵学校。期間は約2カ月で昼間部と夜間部の2コース。費用は全て合計で255,000円。尾行実習の他に盗聴発見、写真技術など探偵が必要とするあらゆるテクニックを学ぶことができる。写真は受講生の30歳と18歳の男性。卒業後は探偵を目指す予定だそうだ。通信教育（費用86,000円、5回の課題提出）、短期（費用143,000円、期間3日）のコースもある。

ガル・ディテクティブ・スクール　東京校：東京渋谷区神宮前2-23-1ガル本社ビル☎03（3423）2111　大阪校：大阪市浪速区幸町1-2-9-4F　☎06（562）0335

探偵対談

GALU Agency

プロの探偵と 探偵神宮寺三郎 夢の終わりに ゲームプロデューサーが激突!!

ここでは、現実に探偵を本職としている方と探偵の世界を作り出しているクリエイターの方との対談を通じ、本物の探偵とはどんなものかに迫ってみた。その内容は、思わずお相手をしている西山氏が聞き入ってしまうほどのものだったのだ。本物の探偵とはどんなものなのか、これを読めばバッチリわかるかもしれないぞ。そして、その内容が今回発表された神宮寺の次回作にも反映されるかも!?

探偵はしゃべってなんぼの職業

──さっそくですが、探偵の条件にはどんなものがあるんでしょう。

渡邉　そうですね、まずしゃべるのが上手くないと。無口じゃダメです。

西山　神宮寺は思いっきり無口ですね、だから食えてないんだ(笑)。ぼやいてますよ、儲からないって。

渡邉　ぼやくでしょうね(笑)。無愛想に「神宮寺探偵事務所です」って言われて依頼する気になりませんもん。だって、自分の弱みを他人に話すわけですから。でも、ニヒルなイメージはありますね。これはアメリカの探偵映画の流れでしょうが。

西山　アメリカの探偵は違いますね。拳銃持っているし、逮捕権もあるし。

渡邉　みんな誤解しているようなんですけど、アメリカでも拳銃は許可が下りないと持てないんですよ。逆に逮捕権は日本でも僕やあなた方にもあるんですよ、現行犯逮捕だけは。逮捕状の請求もしなくていいでしょ。

西山　うーん、ちょっと間違ったことを受け取ってましたね。うちはユーザーの方に本物を教えるような形のゲームにしていきたいんです。もちろんウソはウソとしてありですが。

渡邉　たとえばニューヨークの探偵を出すならば、ニューヨークの探偵に会わなきゃならないですね。うちは来年、ニューヨークに本部を建てるんですよ。日本は支部にして。その時には協力しますね。

西山　ぜひとも。そういえば、探偵もあちらのほうが多いでしょうね。

渡邉　それはやっぱりね。プライバシーの侵害だとか、ストーカーだって日本で騒がれる10年も前から問題になってますしね。でも、日本だって2兆円産業だっていわれているんですよ、探偵は。今は眠っているんですよ。それをうちが先がけてやっちまおうって。で、それには本部が向こうにあったほうがいいと思って。

知識がないと依頼も受けられなくなる

──他に探偵の必須条件というのは。

知識量の差が探偵としての勝負の
スペシャリストよりゼネラリスト

渡邉　知識量の差が勝負の分かれ目になってきますね。僕らの世界じゃ、スペシャリストじゃダメ、ゼネラリストじゃなきゃ。要するに広く浅く知識がないと依頼者と話ができませんよ。こういったゲームのことを知らないと、西山さんともお話できませんし、たとえば銀座のクラブのホステスの尾行を依頼されて「そのクラブは何時に終わるんですか」とか聞いたら依頼者は帰っちゃいますよ。「ああそのクラブは11時40分に終わるから11時15分くらいに現場に着けばいいですね」とか言わないと探偵として値打ちがない。だから飲みに

CHECK POINT アメリカの探偵は拳銃も所持?

アメリカでは日本と違い、許可を取れば探偵が拳銃を所持することも可能だという。危険度が日本と比べて桁違いに高いアメリカでは、拳銃は必須なのか?

オープニングでも、アメリカ時代の神宮寺が拳銃を持った姿で登場する。

350名のスタッフ数を率いる総合探偵社を取り仕切っている他、探偵学校ガル・ディテクティブ・スクール校長、探偵ギアを販売するプライベートアイズを経営。探偵に不可欠な巧みな話術、豊富な話題を持ちあわせている。

THE GALU AGENCY
GALU Agency

ガルエージェンシー株式会社　代表取締役社長
渡邉文男

今回うちが発表した「神宮寺」の次回作ではぜひ協力いただきたいものですね

も行かなきゃいけないんですよね。
西山　人と話すときって、相手が伝えるものをすんなりと受け入れないと会話自体が成り立たないですよね。
渡邉　あと、たとえばカジノとかね。そういうところに聞き込みしなきゃいけないときに、その雰囲気に慣れていないと。びくびくして何をやってるんだかわからないと困るから。だからラスベガス行って500万とか使って帰ってきたりしちゃうんですよ（笑）。それに比べりゃ日本のカジノなんて屁みたいなもの。そこそこ勝てるし、損はしない。麻雀でもそう。ヤクザと打てるようにならないと。僕らの仕事はヤクザと喋るのが怖いんじゃ、できませんよ。
西山　そうやってらっしゃるお仕事の中でも、面白いものとそうでないのがあるんでしょうね。
渡邉　ありますよ。浮気調査は面白くないですね。あれほど面白くないものはない。やっぱり面白いのは会

CHECK POINT 警察の捜査にも協力している

イメージとしては、刑事事件に関与しているのだろうなあ、と漠然と考えることもあったが、本当に民間協力として参加していることが今回の対談でわかった。渡邉氏によれば、警察では容易に入り込めない場所にまで調査の手が行き届くのが探偵の強みなのだそうだ。たとえば、事件の関係する地域に溶け込み（その中の住人に扮することも）、より事件に突っ込んだ濃い情報を調査するらしい。

またアメリカでは、賞金がかけられた犯人を捕まえ、警察機関に渡す、いわゆるバウンティハンターが存在し、その能力も探偵としての能力として考慮され、それが高いと依頼も多いそうだ。

ときには身分を詐称し、危険なシチュエーションに身を投じることも。

本誌ではおなじみ、「探偵　神宮寺三郎　夢の終わりに」プロデューサー兼ディレクター。今回の対談では非常に得るものがあり、次回作の参考にぜひともしたい、と後で語っていた。気になる次回作の内容は28ページを見るべし。

株式会社データイースト　プロデューサー
西山英一

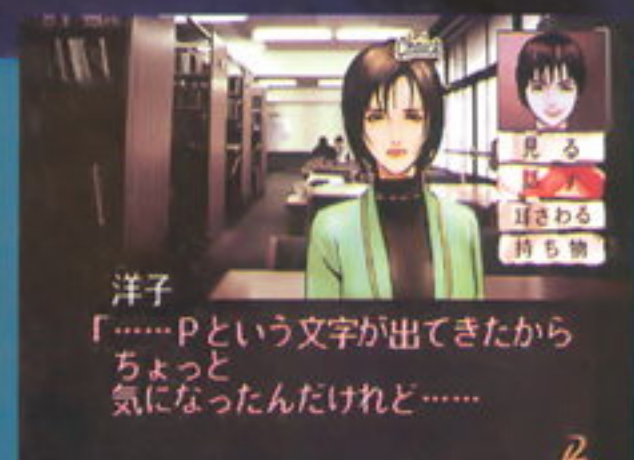
分かれ目でないといけない

社対会社の諜報戦。自分の知っている会社が敵になったり、仲間になったり、最高に面白いですね。
西山　殺人事件に関ることも？
渡邉　自殺は特に多いですね。刑事さんに頼んで死体の写真を撮らせてもらったこともあります。あと、警察から依頼される民間調査っていうのもよくあります。警察が立ち入れないところってのがあって、僕らはそこに身分証も何もなしに、話術だけで聞き込むわけなんです。アメリカじゃ指名手配犯を捕まえたっていうのがいい宣伝になるんですよ。日本は警察から民間協力（依頼）を受けたといったって宣伝に使えない。そのへんが日本じゃ弱いのかな。
西山　探偵ですけど教えてください、なんてことはないんですよね。
渡邉　そんなことをやるのは三流。身分は絶対言わない。もう、現場の風景と登場人物になりきる。役者に近いかもしれませんね。
西山　調査のために法に触れてしまうこともあるんですよね。
渡邉　探偵社によって方針は違いますけど、うちではそんなことをやったら三流だよと言ってます。たとえば盗聴とか、郵便物を盗んだりとか。

次回作では敵役の探偵も登場!?

──ちなみに、渡邉さんが探偵をされるきっかけって何だったんですか。
渡邉　再放送で見た「少年探偵団」で、子供が大人を追っかけ回しているんですよ。それが強烈に残っているんですが、うーん、でも僕はもうDNAというか細胞の中から探偵になれって言われてなった感じですね。何に影響された、というのはないかな。
西山　探偵モノっていうと、どうしてもカッコイイというイメージは強いですよね。バーのカウンターで一人酒を飲むとか、ジッポでマルボロ吸っているとか。「神宮寺」でも出てくるんですが、実際に張り込みの途中でスパスパ吸ってたらヤバいだろう、って思いますけどね（笑）。
渡邉　でも、やっぱり１つのパーソナリティを特化していかないと。中途半端な主人公じゃ売れませんよ。ハッキリした個性があるゲームのほうが絶対面白いですよね。次回作では、敵対する探偵が出てほしいですね。あと女探偵。悪役とかで、ちょっと腕のいい探偵が出てきて神宮寺を困らせちゃう、みたいな。
西山　次回作も発表したので、ぜひ協力いただきたいですね。

CHECK POINT 探偵は知識を広く浅く持つこと

対談中でも渡邉氏は「探偵は広い知識を持ったゼネラリストであれ」と何度も語っているとおり、それが調査を進める力になるばかりか、依頼の内容を率直に理解し、依頼者の信用を勝ち取る秘けつにもなってくるのだ。果たして神宮寺は？

そういったところでは、知識豊富な洋子のほうが探偵としての素質があるのかも？

次ページからは発売直前の「探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに」を大紹介!!

真実を見極める

探偵 神宮寺三郎
夢の終わりに

●データイースト●7月9日発売●5,800円
●ハードボイルドアドベンチャー●18歳以上推奨●1人プレイのみ

ストーリーから、神宮寺の名探偵ぶりをかいま見る

小説の名探偵といえばシャーロック＝ホームズ、明智小五郎、金田一耕介を思い浮かべると思うが、ゲーム界の名探偵といえばやはり神宮寺三郎。今週は、探偵特集にちなんで、神宮寺ならではの探偵の姿を披露するぞ！

一口に名探偵といってもさまざまな人物がいるが、神宮寺はいったいどの辺が名探偵なのだろう？今週は、前号までに紹介した中盤までのストーリーの中から、神宮寺の名探偵ぶりが見られるシーンをいくつか紹介していこう。

さて、その前にゲーム界の名探偵、神宮寺三郎について、少しおさらい。渋く、大人の魅力を感じる30歳。どこか陰を感じるのは、人生経験の深さからか？　ヘビースモーカーでタバコは推理をするときには欠かせないアイテム。お約束の美人助手に、情報提供者として警察やヤクザ関係に知り合いがいる。まさしく、誰もが想像する探偵の代名詞のような人物だ。

事件を追っている以上、警察とは切っても切り離せない。重要な情報源だ。

タバコをくわえるという行動が、神宮寺の推理には欠かせない。物事を考えるとき、情報を整理するときは私室で一服。

探偵に欠かせないもの それは……

ここで神宮寺ならずとも、探偵に欠かせないと思われる4つの要素。どんな些細な情報も見逃さない「鋭い観察眼」、推理の幅を広げる「豊富な知識」、数多くある情報の真偽を見極める「的確な判断力」そして真実を追う探偵に欠かせない、「思いやりの心」。これらを兼ね備えた人物こそが名探偵と呼べるのでは？　そこで、ストーリーの中からその4つの要素が感じられるシーンを紹介。ここで神宮寺の名探偵ぶりを再確認しよう。

鋭い観察眼——

探偵たるもの、どんな些細な情報も見逃さない観察眼が必要だ。何事にも疑問を持ち、解決することが調査の進展につながるのだ。

由香のちょっとした言動に違和感を感じた神宮寺。彼女は何かを隠しているようだ。

Scene1

人柄、性格を一瞬にして見抜く

由香の手がかりを探しに大学を訪れた神宮寺は、偶然、由香の友人だという益田に会った。彼女の雰囲気や由香を心配する態度を見て、由香との友人関係や人柄を見抜く。

由香が大学に来なくなって心配している益田。由香と同じく、大学で見かけるうわついた感じの学生とは違う。彼女の言葉は信じられる。

——それが"探偵"

聞き込みをする相手によっては探偵という素性を話したほうがいいこともある。判断に迷うところだが……。

豊富な知識——

探偵はどんな依頼が来るかわからないため、さまざまな知識……、つまり雑学を持っているほうがいい。1つのことに対しては浅い知識でも、さまざまなことについて知っていて、そのことについて考えられる柔らかい頭が必要なのだ。

Scene2

知識は浅く、幅広く

由香の残したPCDという言葉の意味を調べるため、図書館で化学の本を調べる神宮寺。化学式の数字の呼び方から、さまざまなことを推測する？

化学式に出てくる数字の呼び方は、他の言葉にも使われている、と思い出す神宮寺。

的確な判断力——

探偵という職業は、常にさまざまな選択を迫られる職業に思われる。この情報は本当に正しいのか？　相手に素性を話すべきか？　この人物は信用できるのか？　正しいこと＝真実とは限らないため、判断は難しい。名探偵とは、瞬時に善悪に関係なく、的確な判断ができる人物なのでは？　神宮寺が捜査をしていく中でも、随所に物事を選択する場面が出てくる。

Scene3

事実を見極める

警察の発表では、由香が無理心中を図った事になっている。しかし由香の失踪の状況から見ても、神宮寺には腑に落ちない点が多い。無理心中かどうかは現場を見てから判断しよう。

いくつもある情報の中から、1つの真実を選び出す。探偵にはその判断力が必要なのだ。

そして、思いやりの心——

悲しい再会をした姉妹を見て、悲しみに暮れる洋子に一言残して病室を去っていく。

正義がすべてではない、探偵という職業だが、人の痛みがわからなくては、人の考えや気持ち、状況などが見えてこない。事件には悲しい出来事がつきものなだけに、人を思いやる心を忘れてはならないはず。普段はクールに見える神宮寺も、実は人情家なのだ。

Scene4

人に対する優しさ

姉が失踪し、落ち込む妹の美貴。姉を早く見つけるためにも、そして彼女を元気付けるためにもと、捜査を始める神宮寺。安易に優しい言葉をかけるだけが思いやりじゃないことを教えてくれる。

神宮寺の頭脳に

D-MODE 記憶力がものをいう!?

事件を捜査しているのは神宮寺だが、神宮寺の頭脳として行動を決定し、捜査内容を覚えておくのはプレイヤー。キミ自身が考えて、神宮寺に正しい推理をさせるのだ。

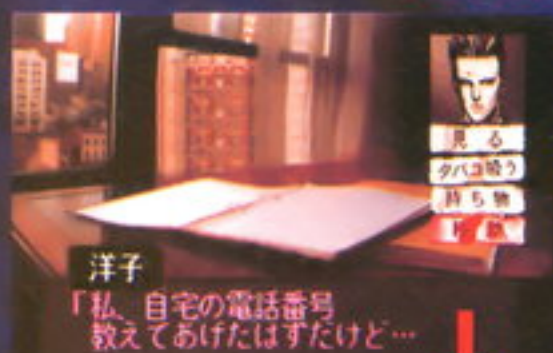
D-MODEは推理や、調査した結果をまとめるときに登場するモード。神宮寺が調査した内容をどこまで覚えているか、このモードでプレイヤーが確認することになる。つまりヒントはすべて、それまでに見たり聞いたりした中にあるのだ。

あのときの言葉を思い出せ

洋子
「私、自宅の電話番号
教えてあげたはずだけど…

電話相手が「調査」を
依頼したい対象は……

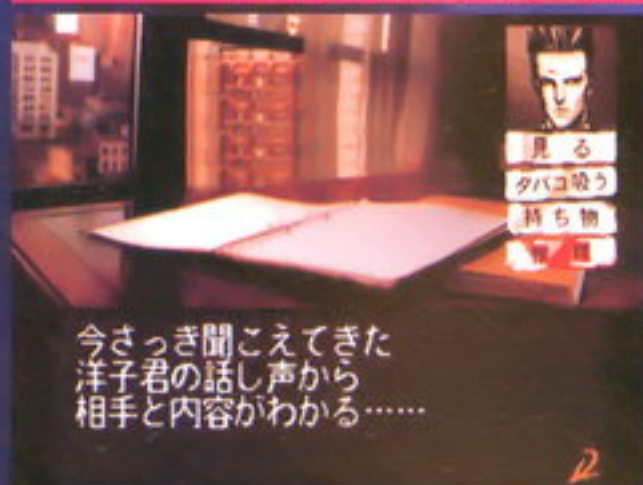
洋子 ▶

今度の事件は、洋子にかかってきた1本の電話から始まる。電話の相手に対する洋子の対応を聞いていれば、誰と話しているのかを推測することができるはず。まずはこんな簡単な推理でウォーミングアップしよう。

相手は誰に調査依頼をしてきたのか？　ヒントは電話中の会話の中に隠されている。相手は洋子の携帯電話の番号を知っていたにもかかわらず、事務所にかけてきた。つまり電話の相手が調査を依頼したい相手は…。

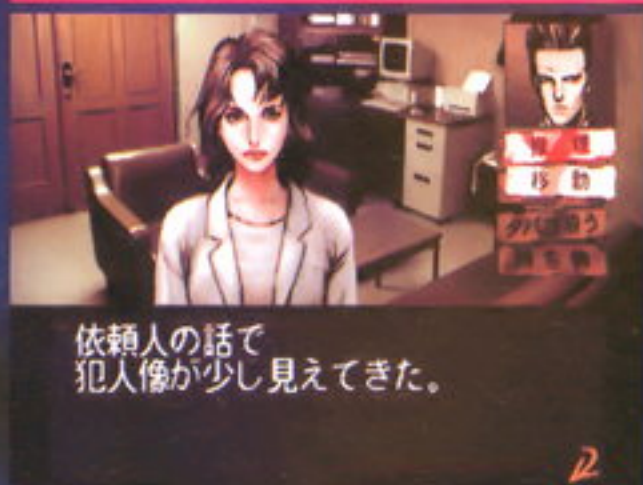
大学での調査を
少しまとめてみるか……
やめておく
まとめる

こんなときもD-MODE

推理をするときだけでなく、今まで調査した内容をまとめたいときにもこのD-MODEが出てくる。これでストーリーが、よりしっかりと把握できるはずだ。

洋子の電話のお相手は？

今さっき聞こえてきた
洋子君の話し声から
相手と内容がわかる……

事務所にかかってきた電話を受けて話をする洋子。目が覚めたばかりの神宮寺は、洋子との会話の内容から、その相手を推理する。彼が目を覚ますためには、タバコを吸いながら、推理をして、ぼやけた頭をすっきりさせるのが一番なのだ。

由香のストーカー、その人物像

依頼人の話で
犯人像が少し見えてきた。

由香から不審人物の調査を依頼された神宮寺。彼女から尾行されているときの状況について聞き、犯人の人物像を推理する。つけられている曜日とその時間帯、場所などを聞き、その状況から犯人の行動を考えて、推理を進めていく。

犯人のアリバイを崩せ

材料も揃った事だし
考えをまとめてみるか……

殺害現場であるアパートへ行き、大家の話や部屋の状況を見て、犯人の使った時間差トリックを見破る。部屋に置かれた電化製品、窓のちょっとした変化などをチェック!!　真犯人がどのような手でアリバイを作ったのかを当てるのだ。

番外編 探偵に欠かせないもの

前ページで紹介した探偵に欠かせないものの他に、神宮寺流の調査で欠かせない要素をいくつか紹介。神宮寺はこのような方法で、人から情報を聞き出したり、不審人物を捕まえるなどして調査をスムーズに進めていると思われる。神宮寺の持つちょっとした気遣いの心、女性を相手に聞き込みをしたときのさりげない口の上手さ、そして探偵として当然身につけておきたい護身術の一端などが、これらのシーンで見られるはず。

嘘も方便

聞き込みをするのに、ちょっとした嘘は必要だ。たとえば探偵という身分を明かしてはならない相手や、事実を話してはならないときなど、探偵は人を偽ることも必要だ。

神宮寺
「社長はね
俺はしがないサラリーマンさ」

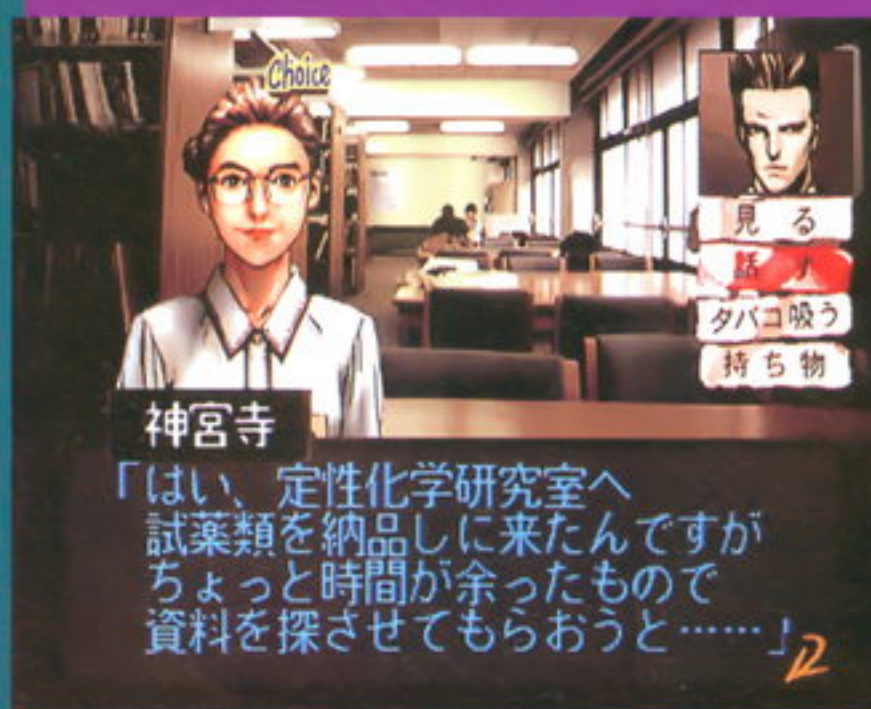
女子大生に聞き込み。特別な相手以外には素性を明かす必要はない。

Scene5 ちょっとした気遣い

神宮寺
俺は斎藤にとって
触れられたくない部分を
上手くごまかしながら
状況を説明した……

アリバイなどを確認する際も、その人物が無実だったときのことを考えて、できるだけ後腐れのない聞き方をしてあげたい。神宮寺の優しい嘘だ。

Scene6 極秘の調査にはつきもの

由香の通っていた大学で、聞き込みや調べものをすることが多くなる神宮寺。大学関係者には探偵などとは言えないため、素性を明かさないようにこんな嘘を。

神宮寺
「はい、定性化学研究室へ
試薬類を納品しに来たんですが
ちょっと時間が余ったもので
資料を探させてもらおうと……」

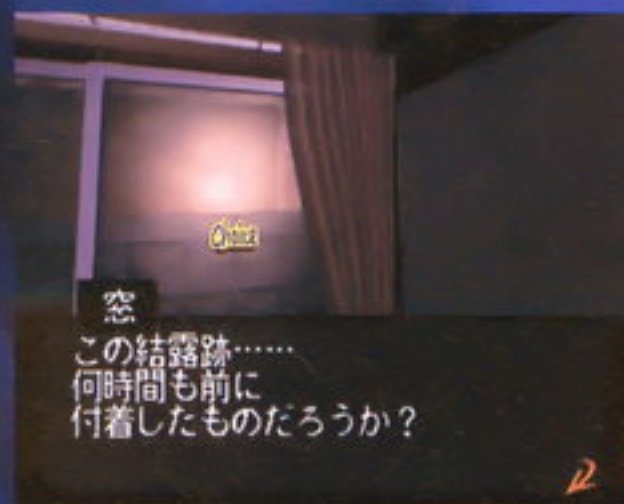
見慣れない男の姿に司書が声をかけてきた。この場を切り抜けるには、どうすればいい？

挑戦する2つのモード

S-MODE 捜索は徹底的に!

特定の場所から目的の物を探すとき、事件現場からトリックを想定するときなどに登場するS-MODE。どんな些細な事も見逃さないよう、すべてを調べ尽くそう。

S-MODEは、今までの聞き込みシーンなどとはうって変わって3Dでの視点になる。まるで実際にその部屋にいるかのようなリアルな視点で、引き出しの中や本の間など細部まで描かれた部屋を調べるのだ。神宮寺の推理を正しい方向へ導くためにも、ここで重要な証拠や情報を探さなくてはならない。

窓
この結露跡……
何時間も前に
付着したものだろうか?

窓についた結露跡。こんな些細な部分もトリックを見破る重要な要素がある。

あきらめる前にもう一度

なくしたものを探すときに、一度見た場所で見つかる事があるように、そういったところをもう一度よく見ると意外な発見が……。

参考書
念の為、もう一度調べて見るか……

由香のメモを探すときは、一度探した場所でも、もう一度確認することを忘れずに。たとえば本棚をぱっと見るだけでなく、その間も……。

Kumano

由香の見ていたメモを探す

由香が失踪する前に、怖い顔をして眺めていたというピンク色のメモ。そのメモにいったい何が書かれていたのか、由香の手がかりを求めて部屋を探索する。小さいメモ用紙なので、見つけるのは難しい……?

早速、
由香が眺めていたという紙切れを
捜してみるとしよう……

美貴が思い出した重要な手がかり。無駄にはできない。

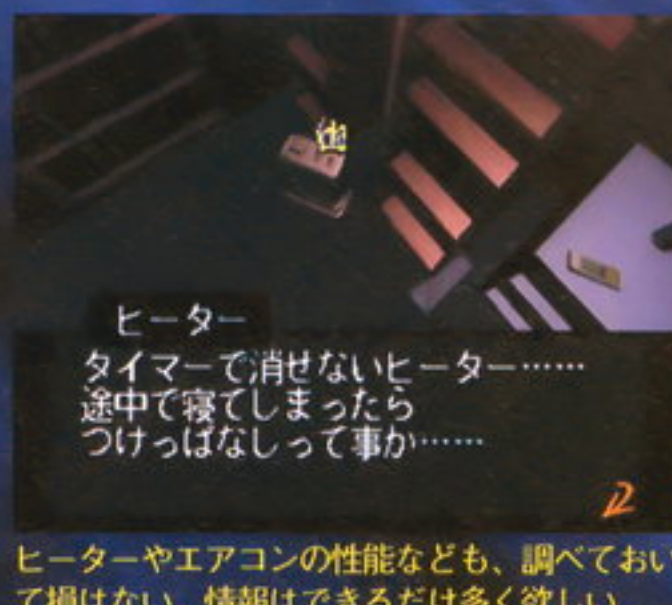
ジャケット
ジャケットのポケットを
調べておくか。

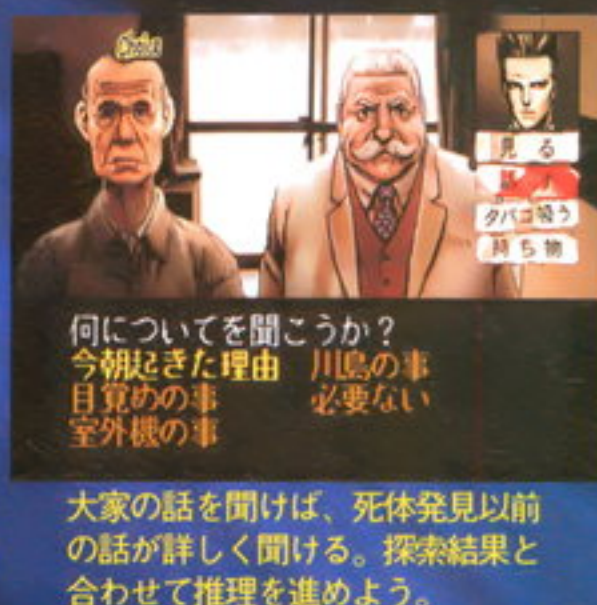
ジャケットのポケットなど、ひとつひとつ念入りに調べていけば、必ず見つかる?

アパート殺人のトリックを暴く

アパートで殺された男。犯人がアリバイ作りのために仕掛けたトリックとは何か? 大家の話を聞いて、部屋の状況を調べてみよう。必ずどこかに解決の糸口があるはず。

流し台
渇き具合から、ここしばらく
使用されていなかった事がわかる。

ヒーター
タイマーで消せないヒーター……
途中で寝てしまったら
つけっぱなしって事か……

ヒーターやエアコンの性能なども、調べておいて損はない。情報はできるだけ多く欲しい。

何についてを聞こうか?
今朝起きた理由　川島の事
目覚めの事　必要ない
室外機の事

大家の話を聞けば、死体発見以前の話が詳しく聞ける。探索結果と合わせて推理を進めよう。

ほめ上手

特に女性を相手に聞き込みをする場合は、ときにはほめたり、おだてたりすることも必要だ。つまり探偵には口の上手さも重要なポイント。聞き込みをするときは、いかに相手をしゃべらせるかを考えて、さまざまな手段を使うのだ。

司書
「ふふ、お上手ですね」

Scene7 女性の扱いはおてのもの

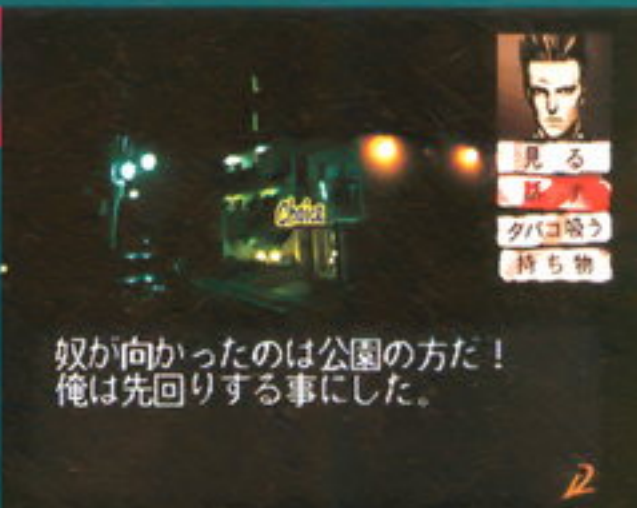
刑事の聞き込みの態度に腹を立てているホステス。簡単なほめ言葉やおだてじゃ、機嫌を直してくれそうにない。どう、声をかけようか?

ホステス
どうおだてようか?
素直に誉める
不器用に誉める

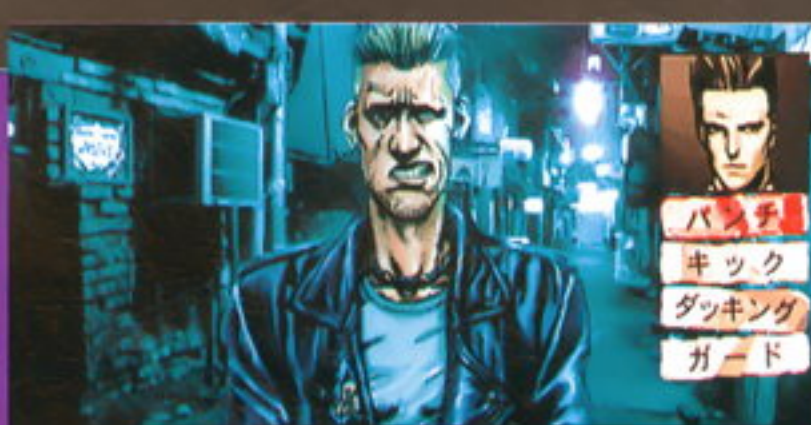
刑事が質問をしていたということは、何かを知っているはず。このチャンスは逃せない。

ケンカ上等?

情報を入手するために、ときには危険な場所へ行かなくてはならないし、力のある男を取り押さえたりしなくてはならない。探偵たるもの、やはりケンカに強くなくては様にならない!?

奴が向かったのは公園の方だ!
俺は先回りする事にした。

逃げた相手を先回りして捕まえる神宮寺。探偵になるならこれくらいの運動神経は必要かもしれない。

Scene8 度胸がなきゃ、探偵は務まらない

麻薬の売人である相手は長身でいかにも腕っぷしが強そうな男。この男を捕まえるには口で言っても無駄。渾身のパンチを叩き込め。

次はどうする?
ストレート
ボディブロー
フック

SEGA SATURN PRESS!!

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。
お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

P134……………………コナミアンティークス
～MSXコレクションウルトラパック～
P135…SEGA AGES/ギャラクシーフォースII
P136….もってけたまごwithがんばれかものはし
P137…………………ヴァルハリアン
P137………ドリーム・ジェネレーション
恋か？ 仕事か!?……

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ!
ゲーム購入計画に役立ててね!!

P138…………………Code R(コード・アール)
P142 ……………………頭文字D～公道最速伝説～
P144……………………DRUID～闇への追跡者～
P146……………水木しげるの妖怪図鑑 総集編
P148…………………………ソルディバイド
P150 ……………………わくわくモンスター

コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック

●コナミ●7月23日発売●5,800円●バラエティ●全年齢推奨

完成度 100%

MSXで発売されたコナミ不朽の名作を完全移植。CD1枚に30タイトルと、お買い得度も満点だ。

1枚のCD・ROMに凝縮された、懐かしさあふれるコナミの名作30タイトル!

MSXとは、10数年前に発表・発売されたパソコンで、世界で約400万台も売れた、すごいマシンなのである。そのMSXで発売されていた、コナミのゲームタイトル30作品を収録したのがこのソフト。その中のいくつかを紹介しよう。

コナミのボクシング / イー・アル カンフー / コナミのゴルフ / イーガー皇帝の逆襲 / コナミのテニス / 王家の谷 / コナミのピンポン / ロードファイター / コナミのビリヤード / 魔城伝説 / コナミのサッカー / 夢大陸アドベンチャー / ハイパースポーツ2 / スカイジャガー / ハイパースポーツ3 / スーパーコブラ / コナミラリー / タイムパイロット / モピレンジャー / グラディウス / わんぱくアスレチック / ツインビー / ぽんぽこパン / パロディウス / けっきょく南極大冒険 / ゴーファーの野望 / マジカルツリー / グラディウス2 / ピポルス / 沙羅曼蛇

Yie Ar KUNG-FU
イーアルカンフー イーアルカンフー2

1985年に発売され、同年に続編も発売された人気格闘ゲーム。上・中・下段の攻撃を使い分け、棒使いや鎖使いなどの強敵たちと1対1の戦いを繰り広げる。続編は横スクロールアクションの要素や、アイテムなどが加わっている。

こちらは素手だが、相手は武器を持っている。ボーナスステージもあるぞ。

イーガー皇帝の逆襲

飛んでくるザコキャラを蹴散らし、その先に待ちうけるボスへ。

ボスとは1対1で戦うが、やはり武器を所持。扇子を投げている。

HYPER SPORTS
ハイパースポーツ2 ハイパースポーツ3

当時のスポーツゲーム決定版といえばこのシリーズ。「～2」は1984年、「～3」は1985年の作品だ。操作にボタン2つしか使用しないため、専用のコントローラーまで発売された。誰にでも気軽に、簡単に数々の種目がプレイできるため人気を博した。自転車競技やカーリングなど、当時マイナーだった競技が収録されているのが逆に、今では新鮮に感じるかも。

ハイパースポーツ3

自転車競技：黒い敵車の妨害にめげず、CPUをぶっちぎれ。

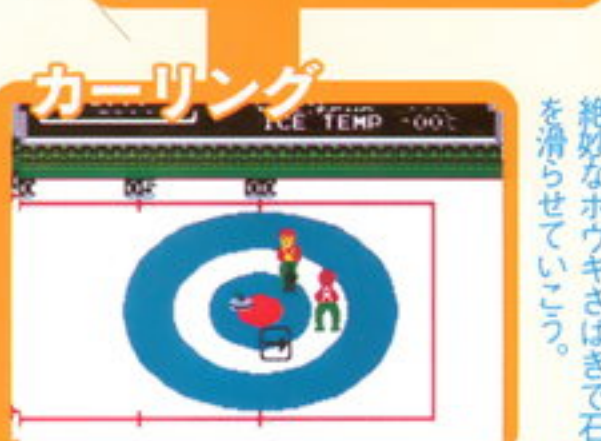
三段跳び：3回のジャンプの微妙な角度が難しい。

カーリング：絶妙なホウキさばきで石を滑らせていこう。

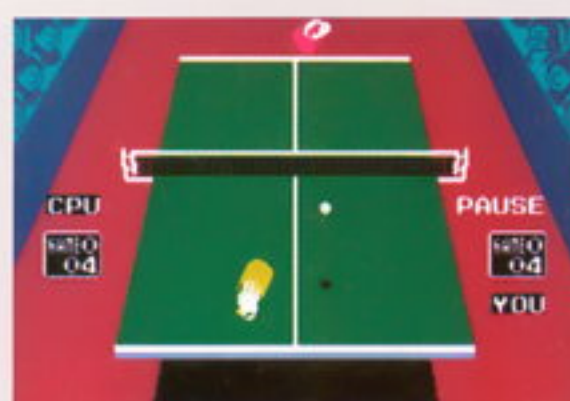
棒高跳び：丈夫で柔軟性のある棒をバネに大ジャンプだ。

ハイパースポーツ2

SKEET SHOOTING：左右から打ち出される皿を打つ、クレー射撃。

ARCHERY：動く標的に矢を射る。ド真ん中は600点だ。

WEIGHT LIFTING：ボタン連打でバーベルを持ち上げるのだ。

KONAMI'S PING PONG
コナミのピンポン

1985年に発売された、卓球を気軽に楽しめるソフト。ドライブ、カット、スマッシュの3つの球種に、フォアとバックハンドの切り替えが可能。

気持ちのいい効果音は、かなり本物に近い。ラリーが楽しいぞ。

ROAD FIGHTER
ロードファイター

ひたすらゴールに向かい走り続けるレースゲーム。敵車に接触するとスリップするが、逆ハンドルで立て直せるのが斬新だった。1985年発売。

この、Eアイテムで燃料を補給しながら走行する。

SEGA AGES/ギャラクシーフォースII

●セガ●7月2日発売●3,800円●シューティング●セガマルチコントローラー対応●全年齢推奨

完成度 100%

アーケードファン御用達のSEGA AGES。ついにあの超名作シューティングが登場するぞ!

アーケードでのあの興奮がよみがえる!!

当時、アーケードゲームファンを熱狂させた、本作がいよいよSEGA AGESに登場するぞ。やはり「ギャラクシーフォース」と聞いて思い出すのは、大型筐体と当時は美しすぎたグラフィック、そして斬新なゲームシステムであろう。アフターバーナーから継承された、バーニアによる加減速や右左舷への展開、分岐地点などに驚愕したファンも多かったはず。もちろん本作は、そんな当時のクオリティを真空パックしたような完全移植ぶり。さらに、サターンならではの便利なモードやセーブ機能も追加されて、いたれりつくせりだ。しかもこの低価格は、お買い得以外の何ものでもない。ファンは当時コンティニューに費やしたクレジットを今これで取り戻そう! マルチコントローラーでプレイすれば操作感もばっちりだぞ。

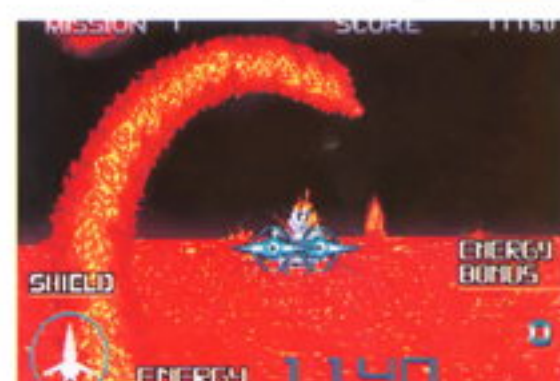
各惑星の要塞に進入し、コアを破壊すればステージクリアだ。

途中で輸送されてくるアイテムでミサイルがパワーアップ!

敵要塞を撃破し、5つの惑星を奪回せよ

ジュノスの星々に侵略してきた第四帝国が、各惑星に打ち立てた要塞を破壊するのがパイロットの使命だ。各惑星を奪回せよ!

LEVEL1 人工惑星メガリオン

第四帝国が宇宙空間に建造した人工惑星。アステロイドや巨大戦艦がTRY-Zに襲いかかる。

LEVEL2 火山惑星アシュタイル

灼熱の惑星では、プロミネンスをくぐり抜けつつ敵機と交戦。そして、洞窟へと戦いの場を移す。

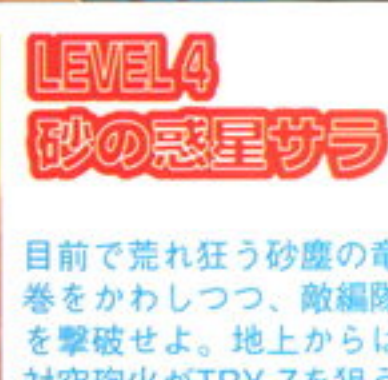
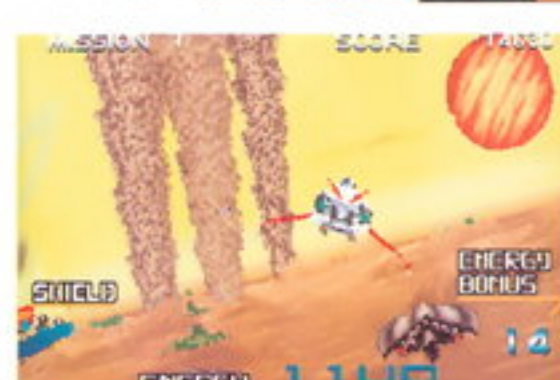
LEVEL3 植物惑星マルクランド

一見すると、きれいな緑の惑星マルクランド。だが、急激に成長する植物がTRY-Zの行く手を阻む。

LEVEL4 砂の惑星サラ

目前で荒れ狂う砂塵の竜巻をかわしつつ、敵編隊を撃破せよ。地上からは、対空砲火がTRY-Zを狙う。

LEVEL5 雲の惑星オルセア

巨大戦艦群との攻防が繰り広げられる雲の惑星。行く手には高低差の激しい洞窟が待ち受けている。

LEVEL6 ハイパースペース

そして、敵本拠地を制圧せよ!!

サターン版ならではのモードも搭載!

セーブしてある自分のプレイを後から見ることができる上、途中からやり直しができるリプレイ機能やセーブ不要のリプレイミッションが、今回追加された要素。また、模範プレイを心ゆくまで鑑賞できるモデルプレイモード、シリアスな世界観のストーリーを堪能できるストーリーモードも用意されている。

昔のカンが戻らないあなたは、モデルプレイを見て、イメージトレーニングから。

便利なリプレイモードもある。

ストーリーも堪能できるぞ。

TRY-Z操縦方法

ショット:Ⓑボタン
ミサイル:Ⓐ・Ⓒボタン

ブースター

エネルギーは次第に減っていくので、ある程度のスピードをキープしよう。ただしカーブでは減速しないと激突してしまうぞ。

加速:Lボタン
減速:Rボタン

シールド

ダメージを受けるたびに青、黄、赤の順に変色する。最終的に消滅してしまう。

エネルギー残量

ミッションスタートと同時に減少。ただし、敵を撃墜すれば若干回復する。0になる前にミッションクリアせよ。

エネルギーボーナス

より多くの敵機の撃墜すれば、ミッションクリア時にもらえるエネルギーもその分だけ増える。次のミッションで有利になるぞ。

もってけたまご with がんばれかものはし

●ナグザット●7月2日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 100%

PCエンジンのイベント用として作られた、幻のソフト「もってけたまご」がリニューアル！

かわいい動物たちの子供争奪戦だっ!!

かわいい動物たちが、たまごをめぐって画面せましと大活躍するアクションゲーム。どこか、のほほんとしたカモノハシくんを操って、ステージ上に散らばっているたまごを集めよう。集めたたまごがかえったら、どんどん小屋に送り届ければ点数アップ。さらに、アイテムや体当たりを使って対戦相手のジャマをして、たまごを奪い取ることもできるのだ。どんどん点数を稼いで、3ラウンドの合計点が相手3匹より高ければ勝ち！　最大で4人同時に対戦ができるので、みんなでプレイすればおおいに盛り上がることまちがいなしだ。

たまごを集めて子供を小屋へ帰すのだ!!

ステージ上には、対戦相手以外にもジャマ者や仕掛けがいっぱい。ジャマされると集めた卵が散らばってしまうぞ。

いろんな攻撃でたまごを奪い取るぞ!!

卵は集めるだけじゃなく、対戦相手のジャマをして奪い取ることもできる。攻撃やジャマをして成功すれば、相手の持っていた卵はステージ上に再びちらばるので、すかさず回収して奪い取っちゃおう！　もちろん、相手もこちらを攻撃してくるぞ。

おじゃまブロック

対戦相手の進行を妨げることができる、目玉焼きのようなブロック。これで相手を行き止まりに閉じこめたり、相手の体当たりを防ぐことができるぞ。数に限りがあるので、ここぞという時に使おう。

ダッシュ&体当たり!!

相手に向かってダッシュし、体当たりをすれば、相手はダウン！　このスキに、たまごを奪えるぞ。ただし、画面上のパワーゲージがたまっている状態で初めて使えるのだ。

ゲージがたまったら → ダーシユッ!! → ボカン!! → きゅう

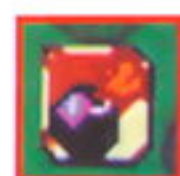
アイテムもうまく使おう

各ステージには、必ず点滅するブロックがある。それがアイテムブロックだ。それをぎゅーっと押せばアイテムが出現！　上手に使って、相手のジャマをしちゃおう！　ただし、中には自分が不利になっちゃうものあるぞ。

点滅するブロックを押すのだ!!

無敵アイテム
最強のアイテム。これを取れば、一定時間内は相手の攻撃もステージ上のジャマも何のそのなのだ。

デスメッセンジャー
取ると、どこからともなくオバケが出現。捕まってしまうと体当たりと同様の効果が発生しちゃうのだ。

タイムストップ
このアイテムを取ると、他のキャラは一定時間動けなくなる。その間にステージ上の卵を集めちゃおう！

ボムエッグ
取ると自分の後ろに爆弾が出現。カウントが0になる前に相手へこすりつければ、ボカーンと爆発するぞ。

レイスチェンジ
これを取れば、対戦相手全員の連れている子どもが、自分の子どもに変身！　一気に逆転するチャンスだ。

ポイズン
これを取ったキャラクターは、入力した方向と逆に進んでしまう。うまく誘導して相手に取らせちゃえ！

対戦も楽しいよ!!

1人プレイで対戦相手として登場する、猫さんやカエルさん、アヒルさんなどのかわいい動物たちをキャラとして選び、最大4人同時対戦が楽しめちゃうぞ。もちろん、ステージだって、好きなものを自由に選ぶことができるのだ。みんなで集まって対戦すれば、盛り上がることうけあい。でも、エキサイトしすぎてけんかしちゃダメだよ。

動物たちが総登場！　君はどのキャラクターを使うかな？

参加する人を決めてね。

選べるステージもたくさん！　いろんなステージで遊ぼう。

ワールド 7

遊ぶワールドを選んでね。

NEW! 斬魔超奥義 ヴァルハリアン

●カマタ アンド パートナーズ●8月6日発売●5,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

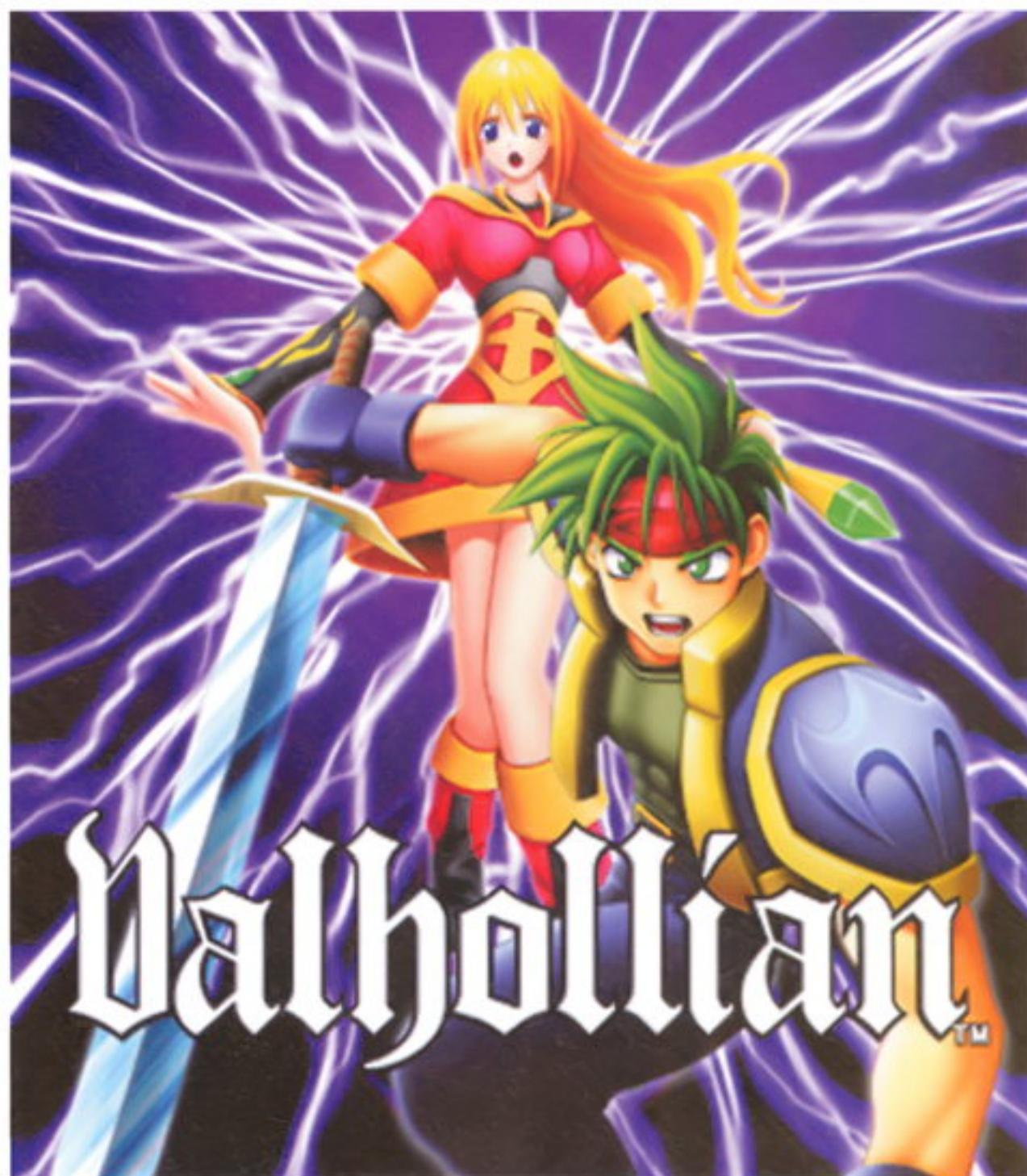
完成度 100%

2人のコンビネーションで敵を倒せ！ 友情をテーマに繰り広げられるシミュレーションRPG。

恋に落ちた2人。しかし、彼らは敵対国の王子と公女だった……。本作は「ロミオとジュリエット」のようなストーリーが展開されるシミュレーションRPGだ。戦闘マップはトップビュー。1画面での表示範囲が広く、敵や味方の位置が把握しやすくなっている。また、戦闘では2人のキャラクターによる「コンビネーション攻撃」が可能で、多彩な戦略が楽しめる。

STORY

800年もの泥沼の戦いを続けてきた、神聖ラファール帝国とバルド連合王国。この両国の戦いには、パルディナ大陸の覇権争い以外にある秘密が隠されていた。

両国の休戦中、ラファールの王子レイは、禁忌の森でバルトの公女フィオナと出会う。お互いに魅かれあう2人だったが、この偶然の出会いをきっかけに、全人類を巻き込む陰謀が動き出すのだった。

格闘ゲームを彷彿させる迫力のバトルシーン！

迫力満点の戦闘画面。コンビネーション攻撃時は、2人のキャラクターが同時に参戦することになる。2人の相性によって、パートナーの援護をしたり、強力な合体奥義を繰り出せるのだ。

Valhollian™

ドリームジェネレーション 恋か？仕事か!?……

●メサイヤ●7月30日発売●6,300円●恋愛シミュレーション●全年齢推奨

完成度 90%

仕事と恋愛を両立させるのが目的の恋愛シミュレーション。リアルな生活感が体験できるぞ。

高校の同窓会をきっかけに自分の夢と恋について考え始める

特に目的意識を持たずに生活していた、大学2年生の主人公「虎之助」。高校時代の友人8人と同窓会で再会するところから物語は始まる。平日はスケジュールを決めてステータスアップ＆お金稼ぎ、土曜日はマップを歩き回る自由行動、日曜日はデート……と、とれる行動の種類は実に多彩。出会いからの1年間で、自分のやりたいことと恋愛を成就させていくのだ。

夢の中で語りかけてくる不思議な少女。誰なのだろう。

夢の中の少女「わたしには、ただこうしてときどきあなたの前にあらわれて、励ますことしかできないの」

1週間の流れ

毎週日曜日の夜に、1週間のスケジュールを決定し、平日はそれにそって行動する。土曜日、祝日は自由に街を移動し、買い物や情報収集。女の子に電話して日曜日のデートの約束をするのも土曜日だ。

月～金曜日

バイトの時間など、各行動の時間を3等分する。お金を稼ぐために、バイトに励もう。

土曜日

画面左上の行動力ゲージの分だけ、行動することができる。さまざまなイベントが発生するのもココ。

日曜日

土曜日か祝日に電話をかけて約束すれば、女の子とデートできる。費用が所持金を越えないようにね。

「健康」のパラメータが0になると……

ステータスにある「健康」の項目。不健康なことをしていると徐々に減っていき、0になると、ナント死亡してしまうのだ。

減少した健康回復には、住居のランクを上げることが一番。

イベント

土曜日や祝日の自由行動、日曜日のデートなどのイベントでは、女の子の素顔が見られる。恋を実らせるには誠実さと、地道な努力が必要だ。

虎之介「杏子って本当に動物が好きだな」

瀬里奈「きゃー、恐くて目を開けていられないよー」

What a hell are you gonna ma

コード・アール

Cod

●クインテット●7月9日発売予定
●6,800円
●レース&アドベンチャー
●全年齢推奨●1人プレイのみ

完成度 100%

メーカーから一言

いよいよ発売が迫ってきました。今回のインタビューとともにクインテット・ホームページを見ていただければ「コードR」の情報や開発者の声はバッチリです(見られない方はサタマガでチェックしてね)。URLはhttp://www.quintet.co.jp/です。

発売直前! 特別インタビュー 開発者が

アドベンチャー + レース + リプレイ

今まで紹介してきた通り、本作はアドベンチャーとレースゲームをストーリーで結びつけた、従来にない作品に仕上がっている。レーサーを目指す主人公が、峠で腕を磨きながら数々のライバルとバトルし、自分やマシン、峠にまつわる物語を知っていくさまをこのスタイルによって見事に表現しているのだ。さらに、話を進めていく課程で知り合った女の子たちと恋愛関係になることも……。また、バトル後にはライバルやギャラリーの反応を、白熱のリプレイで再現! 時にはリプレイでストーリーが展開するので、単なるリプレイとしてではなく、レースに必然性を持たせる、重要な役割を担っている。主人公が街で会話をし、峠でバトルを重ねていくことによって、1つのキーワードに紡がれていく物語、それがこの「コードR」なのだ。今回は、この3つの要素について、開発者2人に語ってもらった。

キャラクターの行動も、時間帯によってさまざまなのだ。

レースも、アドベンチャーのおまけではなく、重要な要素の1つだ。

ゲームの主な流れ

街中を探索

まずは、マップ上の場所を移動しながら情報を収集する。ただし、移動する度に、ガソリンが減少し時間が経過する。

人物と会話

人物と出会ったら会話。ただし、1度や2度では物語は進展しない。何度もいろいろな人にあって会話を繰り返そう。

バトルの約束

走り屋たちは、峠に一般車が近づかなくなる夜に現れる。夜になったら、峠に移動してライバルと会話してみよう。

峠でバトル

見事約束を取りつけたら、その日時に移動。バトルに勝つことができれば、主人公の知名度が上がり、新たな展開が!

物語が展開

くり返す

What's Code R?

キャラクターデザインから企画、シナリオ、さらに3Dのモデリングと、「コードR」では1人で何役もこなされた。当然作業量は相当なものだったようだ。

七條敬重
QUINTET 株式会社クインテット 開発部 部長

QUINTET 株式会社クインテット 取締役副社長
宮崎友好

今回、クインテットを代表してご出席いただいたが、「コードR」へのイレ込みようはかなりのもので、七條氏に何かにつけ意見を出していたらしい。その結果、全社的にも満足度の高い作品に仕上がった。

いよいよ発売まで13日間と迫った本作。今までのおさらいを兼ねた今回は、開発者自らにその意気込みを語ってもらった。どんなところに「コードR」の魅力があるのかを探りつつ、期待で胸を膨らましてほしい。

語る「コードR」のすべて!

TGSでの意見を多く反映しました

—まずは完成しての心境をどうぞ。
七條 やっと休める、かな(笑)。今回は、進行を含んだディレクションを担当していたんでキツかった。昼間は全体の作業、夜は夜で自分の作業をやる、みたいな感じでしたから。
—ご自身の担当も多かったぶん、作業が滞ると結構マズいのでは(笑)。
七條 他のメンバーに追いつかれないよう、必死にやってました。結局「もう原画なくなったんですけど」ってつつかれるんですけどね(笑)。
宮崎 ほぼ完成形になってから後、2ヶ月のクオリティの上がり方はすごかったですよ(笑)。見ていて気持ちが良かったですね。
—特にどの辺を練りこみましたか?
七條 基本的にはアドベンチャーのバランス、レースの部分では車のセッティングに関する微調整かな。ファーストプレイの感覚がわからず苦労しました。そこで、宮崎から「この作り方はまずいよ」「ちょっと難しすぎる」と言うのが上がってきて。
—ゲームショーの頃と比べて、レース部分がかなり変わりましたよね。その辺は宮崎さんの意見が?
宮崎 結構言ったよね(笑)。やはりRPGではないんで、プレイヤーの慣れに合わせてゲームが進まないと。ゲームショーで実際プレイした感想を聞いたり、インターネットから意見をたくさんいただいて、そこからバランス調整した部分も多いです。

表裏一体という画期的なシステムを搭載したサターン処女作「ソロ・クライシス」。

レース中の相手やギャラリーの反応を見ることのできる画期的なリプレイモード。

変わったゲームが好きなんですよ。

—普段はどんなゲームをプレイされたりしますか?
七條 変わったゲームが好きなんですよ。今までなかったような。「ソロクライシス」にしてみても、「ポピュラス」で衝撃を受けた部分が。逆に、「コードR」ではそれほど新しいことをする気はなく、本当に自分の好きな物を作っただけで。ギャルゲーが嫌いな訳じゃないですし、個人としても楽しめる物をってことで。
宮崎 ギャルゲーとしても、「コードR」は自分のアプローチに対して、何らかの反応がちゃんと返ってくるというのが楽しいわけなんです。

レース部分も、車の挙動やコースの高低差などあらゆる所にこだわりが見えるのだ。

アドベンチャーパート

走り屋同士の絡みは主に峠で展開する。時には複数のキャラが絡む展開もある。

キャラ同士が話をしているところに行き当たれば、複数の会話も行われるのだ。

レールは敷きたくなかったんです

—「コードR」はストーリーが重要な部分を占めると思いますが、その辺の魅力を語るとしたら？

七條　「もう、全部見てくれ」っていう感じです(笑)。今まで、レースゲームとシミュレーションとかアドベンチャーが一緒になっているものって結構あったと思うんですね。うちは、アドベンチャーのストーリ一部分と、「走る」行程とがうまくつながったというのは自慢できるかな。

—ゲームが特に指示がないままスタートするので、戸惑うユーザーもいるのでは、と思うのですが。

七條　まず、走り屋という人間の生活の感じを味わってほしかったので、こういったスタートにしました。

宮崎　実際「走り屋」だって、年がら年中走ってるわけじゃないですから。それ以外の生活があって、初めて走り屋の部分を表現できるかな、と。

七條　主人公同様、登場人物全員の時間は、主人公が過ごしたぶんだけ進むんですよ。登場人物も増えれば、そのぶんマルチに展開していく。それを最後に収束させなくてはいけないのは、なかなか大変でしたね。

—キャラ同士の絡みも多いですね？

七條　絡んでない人間もいるんですよ。別の話にも絡んでくるキャラクターもいますし。それらは展開させなくても進むことができるので、プレイヤーによって展開の順番が変わってくるんです。その前後関係のバランスをとるのが大変でした（笑）。

—ストーリーは同じだけど、側面が違ってくる、といったような。

七條　レールは敷きたくなかったんですよ。ユーザーが自由に動けるゲームが作りたかったんで。

—キャラと車の組み合わせは何か基準があったりするんですか？

【裕　子】やだあ～　もう。

お二人がオススメのエピソードを持つ青木兄妹。実は、後にかなりインパクトの強い展開が……。

七條　特にはないです。どちらかというと漫画をパロったりとか。実はキャラクターにはモデルがいて(笑)。たとえば松尾宏司は実在していて、乗っている車も同じなんです。

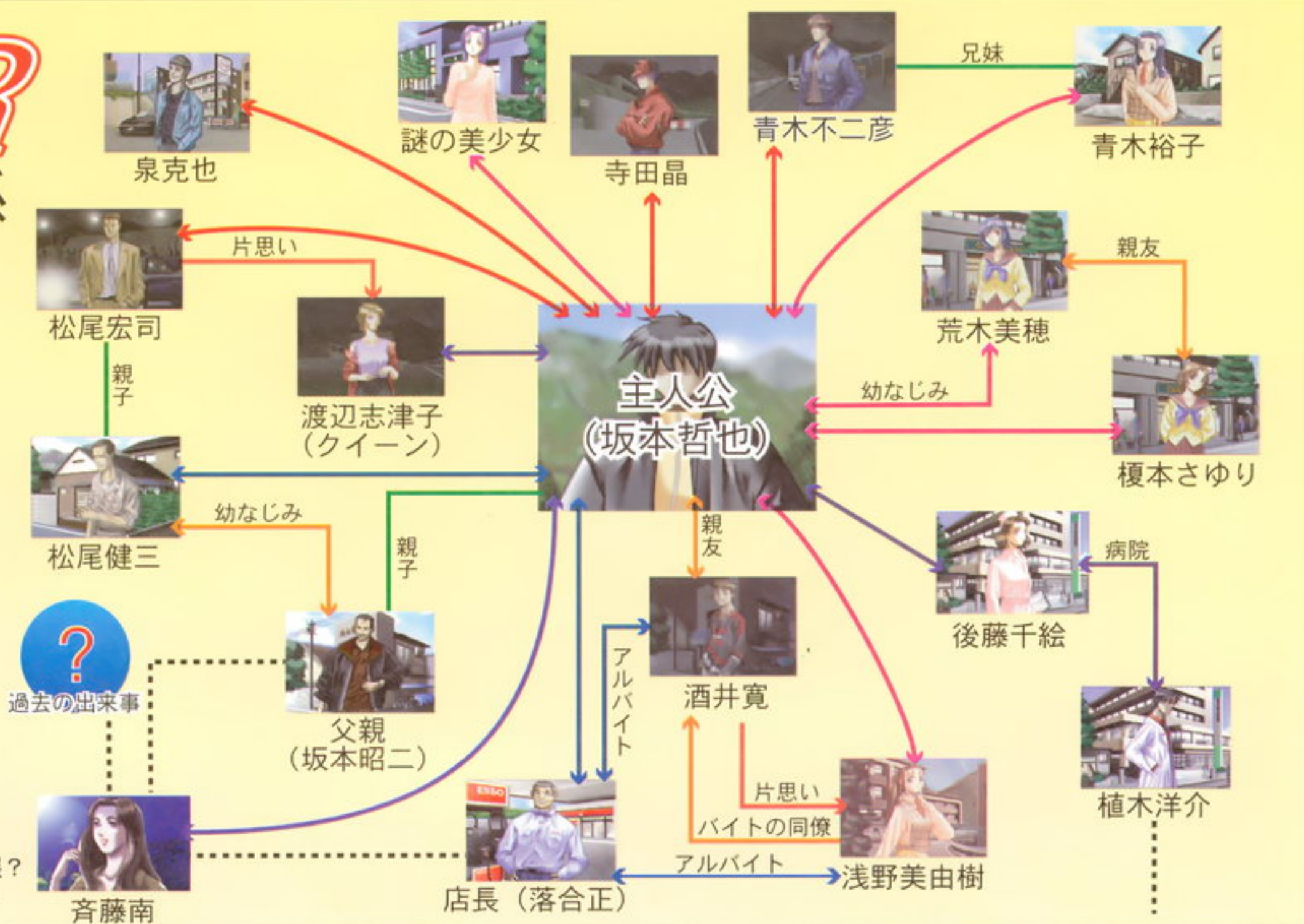
—人間関係もそうなんですか？

七條　結構近い形には作ってますね。植木洋介は本当に医者ですし(笑)。

cord R の人間関係

「コードR」は、多くの登場人物が織り成す人間関係のドラマでもある。登場人物には、主人公とはもちろんのこと、他のキャラクターと関係を持つ者が多く、さらには物語の主軸となってくる「過去の出来事」に関わっている人間も存在しているのだ。主人公はこれら多くの登場人物と接触しながら、物語を徐々に知っていくことになるのだ。この相関図は、あくまで主人公を中心にしたものであり、ここにはない横のつながりや、物語の核心に迫る関係、キャラクターが記載されていないので注意してもらいたい。

レース&リプレイ

リプレイの中でドラマをやろうと

―「コードR」で最初に表現したかったのは「リプレイ」と聞きましたが。
七條　ええ、そしてリプレイを面白くするには何か、というところからアドベンチャーの要素を入れていったんです。とにかくリプレイの中でドラマをやろうって決めていたので。
―そこに行き着いた経緯は？
七條　アイルトン・セナが死んでしまった時、すごくショックだったんですよ。なぜクラッシュしたのかは判らないことなんだけど、それをドラマにしたらどうなるんだろうって。
宮崎　クラッシュする直前、なにを考えていたんだろう、とか。ドライバーは走っている最中、絶対何か考えているはずだし。要はそういうところをリプレイで表現したかった。
―お二人とも、車に乗られてますが、そこから生かされた部分などは？
七條　そうですね。最初は車のシミュレーションから始めて、それにゲーム的なデフォルメをかけていきました。とにかくレースゲームを作るのは初めてでしたから、どこまでやればいいのかがほぼ手探りで。
宮崎　他のレースゲームと圧倒的に違うのは、路面状態じゃないかな？路面がぼこぼこなので、車がかなりはねる。ドライバーズビューでやったときのあの感覚は、他のゲームではあまりないはずですよ。あれが逆にリアルかな、という気はします。
―リプレイを見ると「こんなに跳ねてるんだ」とよく判りますからね。カメラワークも、見せることを意識して行われているのですか？
宮崎　結構意識していましたね。こういう状態の時はこう、みたいな。
七條　主人公とライバルの距離関係やコーナーの位置によっていくつかのパターンから選ばれます。だから、見る度にアングルが変化するんです。

路面や走りの状態がいろいろな視点から確認できるのだ。

ライバルの表情や反応もわかるので、ヒートアップしたバトルを楽しめるハズ

見る度にアングルが変化するんです

ライバル以外のキャラクターも、リプレイに登場してストーリーが展開する場合もあるぞ。

長く遊べるゲームが作りたかった

2倍3倍の労力を費やしました

七條　とにかく、自分でプレイするゲームも「1度やれば終わり」というものは好きじゃない。ですから、長く遊べるゲームを作りたかった、っていうのはあります。
―プレイヤーの行動で展開が変わるのは、そこから？
七條　そうですね。一度だけのプレイではなく、何度もやって「こんな場面もあったんだ!?」って思っていただけるといいですね。
―お気に入りのキャラやエピソードがあったら教えてください。
七條　やはり、青木兄妹ですかね。裕子はやっぱりおススメです。あの兄妹の話は一番好きですよ。
宮崎　どれも思い入れがありますからねぇ。彼と同じかな。あの兄妹はインパクトありますからね。
―では最後に、「是非ここを見てほしい」といったコメントを一言。
宮崎　作り込みですかね。月並みですけど。アドベンチャー部分もレースの部分も、2倍3倍の労力を費やしました。それがちゃんと反映できた作品です。絶対に買って損はしないかと思います。
七條　「レースとアドベンチャーが一緒になったような軟派なのはいらないよ」という考えを一度捨てて楽しんでもらいたい。確かに女性キャラも多いし恋愛もあるけど、男キャラも魅力的だと思うんですよ。その辺も、また別の視点でプレイしてもらいたいですね。
宮崎　プレイし終わった後はきっと、本当に親友ができたような気分になると思いますよ(笑)。

親友ができたような気分になります

発売間近！ すべてのゲームモードを徹底解説！

頭文字D

［イニシャル］

完成度 100%

●講談社●6月25日発売
●5,800円●レース
●セガマルチコントローラー／レーシングコントローラー対応
●全年齢推奨

メーカーから一言

最速ドリフト使い＝拓海に迫れるか！ 息もつかせぬコーナーの連続。緩いコーナーでさえ牙をむくダウンヒルはハンパじゃない！ スピードスターズの池谷を初め、レッドサンズの高橋兄弟まで、スゴ腕のドライバーたちが最速をかけて挑戦してくるぞ！

待ちに待った「頭文字D」もついに発売！というわけで、今回は改めて全ゲームモードを紹介していこう。なお、描き文字入りのリプレイは残念ながらなくなった模様だ。

SCENARIO シナリオ

自ら藤原拓海となり、ライバルに勝ち進む

プレイヤーは藤原拓海となり、次々と登場するライバルに勝ち進んでいくというモード。一見アドベンチャーゲーム風だが、選択肢などはなく、一本道でシナリオは展開していく。当然、後に出てくるライバルになるにつれて難易度も上がっていく。そして、見事レッドサンズの高橋兄弟を倒した後は……。原作に登場した主な人物はすべて出てくるので、事前に原作を読んでおけば楽しさ120%だ！

次々と出現するライバルに勝ち抜け！

懐かしのキャラクターも次々と登場！

各キャラは原作と同様の性格づけがされているぞ。

シナリオモードの流れ

樹（AKINA） TYPE-85
まずはイツキのハチゴーと秋名でバトル。

池谷浩一郎(AKWA) TYPE-13
続いては池谷のS13がライバルに登場。

佐藤真子・沙雪(USUI) TYPE-S180
ここでシルエイティを駆るお2人だ。

庄司慎吾(MYOGI) TYPE-EG
小型FFスポーツの、EGとバトル！

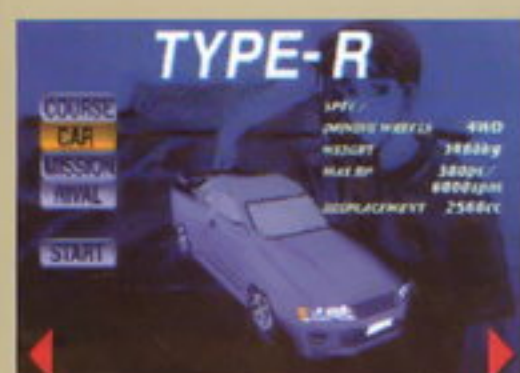
中里毅(MYOGI) TYPE-R
高性能の塊、GTRに勝てるか!?

須藤京一(USUI) TYPE-EV
続くは須藤の駆るエボIIIがライバルに

BATTLE バトル

好きなコース、ライバル、マシンを選んで対決！

シナリオモードで登場したコース、マシン、ライバルから好きなものを選んでバトルできるモード。シナリオモードでライバルに勝利すると、ライバルが乗っていたクルマにここで乗ることができる。アッと驚く秘密のクルマも!?

バトルモードでは、シナリオモードとは違ったシチュエーションを楽しめるぞ。

中里に勝っていればGTRに乗ることも可能。

ゲーム内容はシナリオモードのバトルと同様。

相手もお好みで。好きな相手とバトルしよう。

最後に結果表示。何度でも対戦できるぞ。

ある条件を満たすと、拓海とバトルできる!?

なんとシナリオモードである条件を満たすと、このバトルモードで拓海とバトルできるようになるのだ。その条件はまだ秘密だが、シナリオモードを難易度ノーマルでプレイしていればいつかは実現できるはず。この拓海の腕前、果して文太よりも上なのだろうか!?

マシンは当然ハチロクだが拓海の腕が気になる。

ハチロクを選べばハチロク同士のバトルも可能だ。

あのキャラクターがライバルとして登場！

レッドサンズの高橋兄弟に勝利をおさめるだけでは、シナリオモードクリアしたとはいえない。実は、ある条件を満たすことで、原作でもおなじみのあのキャラクターが、拓海にバトルを挑んでくるのだ。高橋涼介の後に控えているだけあって、ハンパじゃない腕前の持ち虫であることは言うまでもないだろう。さらに、そのキャラクターに勝つことで、驚くべきことが！

シルエットからマシンを推測してほしい。

タバコを片手に現れた、この人物は……？

高橋啓介(AKAGI)

FDとの一騎討ち。勝つのは難しいぞ。

高橋涼介(AKAGI)

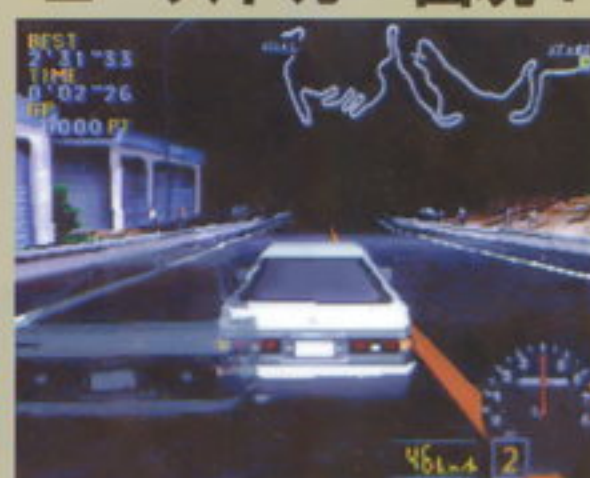
啓介の兄、涼介のFCとのバトルだ。

?

TIME ATTACK タイムアタック

自らの記録に挑戦！

もちろんタイムアタックモードもアリ！　記録を更新すると、次回からその走りをゴーストカーが再現してくれる。

ゴーストカー出現！

まずは記録を更新することから始めよう。

一度コースレコードを塗り替えれば、次からゴーストカーが登場。そのゴーストカーに勝てば、さらに記録更新となるのだ。

TRY DRIFT!! トライドラフト

ここでドリフトを極めろ！

ここは拓海と樹がドリフトを手取り足取りレクチャーしてくれるという、ありがたいモード。ドリフトボタンを使ったものからブレーキングドリフトまで、一通りのドリフトテクニックを学べるぞ。

用意されたコーナーでドリフトを実践。それを拓海が採点してくれるのだ。

ドリフトの原理や、具体的な操作手順まで教えてくれるので初心者でも安心。

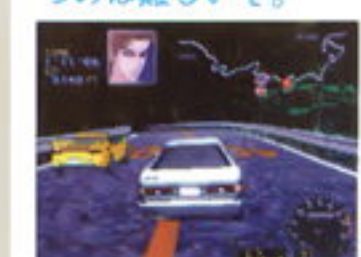
良いスコアを出して樹をビビらせることも……。やりがいがあるってものだ。

ハデなドリフトを決めて高ポイントをマークしろ！

己の知恵と勇気が頼りだ!!

New Game　Load Game

DRUID（ドルイド） 闇への追跡者

完成度100%

●光栄
●7月2日発売予定
●6,800円●アクションアドベンチャー
●CD-ROM１枚

メーカーから一言　海外のＳＦストーリーには、独特のテイストというか味（同じか）がありますよね。なんかこう、空気の重みや、年月の持つ色合いまでも感じさせるような……この「ドルイド」もそんな重厚な雰囲気たっぷりの一品。腰を据えてプレイしてみてください。（広報・矢澤）

「素晴らしい斧と防具だ！」

ある日突然、異世界に召喚された主人公。愛用の斧と、わずかな手がかりをもとに、消息を絶った精霊使いを探す旅は続く……。

『Wizardry』のサーテック社が贈る3Dアドベンチャー

謎に満ちたファンタジー世界を歩き回る、手ごたえたっぷりの本格アドベンチャー、それが「DRUID」だ。舞台となるのは、地球とよく似た惑星・ナヴァン。違っていたのは、この星では元素の組み合わせで簡単に魔法が使えるということ。主人公は３人の精霊使い(ドルイド)によってこの地に召喚され、風のドルイドである「ローソン」の行方を探す使命を与えられる。ナヴァンに浮かぶ５つの島に、どんな秘密が隠されているのであろうか……。

ドルイド議事堂

気がつくと見知らぬ土地で目覚めた主人公は、惑星・ナヴァンに召喚された理由をこのドルイド議事堂で聞かされる。ここに来るまでに、戦闘で敵を倒し、アイテムを組み合わせて魔法が使える状態にならなければいけない。

地、水、火のドルイドたちとの対面。主人公の持つ素質とは!?

最初の島 コモングラウンド

古代遺跡　ドルイド議事堂　科学棟　公文書館

主人公が最初に探索する島。中央に議事堂があり、南に惑星に関する資料が集められた公文書館がある。

情報とアイテムを得るために島内を歩き回ろう！

道に立っている人、倒れている人、または落ちている物、キラッと光をはなっている場所、などなど手がかりとなりそうな箇所は、必ずチェックしよう。ただし、トラップも隠されているので、まめにセーブしておくことが必要だ。襲ってくる者に対しては、目には目を。すかさず反撃して倒せ!!

石の間を探ると大きな輪っかのような物が指に触れた。
取り出してみるとブレスレットだった。

謎に満ちた惑星ナヴァンの5つの島を巡れ！

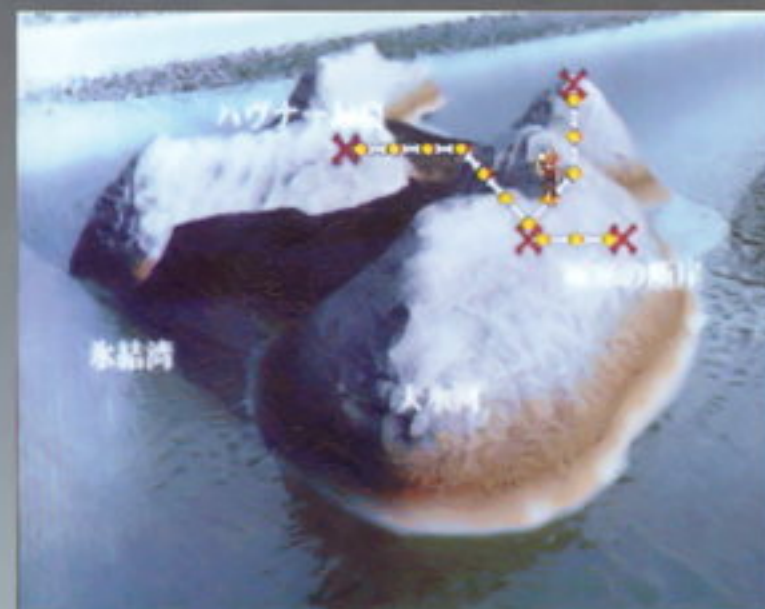
主人公を待ち受けているのは、謎解きとトラップの連続だ。5つの島に必ず存在する石柱遺跡は、何と転送装置にもなっている。あるアイテムを集めると、自由に行き来できるようになるぞ。依頼された風のドルイドが、消息を絶った理由も気になる。5つの島を回れば、全ての謎が解ける？

2番目の島
温暖なケオウン

荒れた台地が続いたコモングラウンド島に対して、豊かな緑が生い茂っているケオウン島は、回るべき箇所がぐっと増加する。狭い島内を、何度も行き来することになるのだ。

中央に遺跡があり、東には城主が、西の町には多くの人々が住んでいる。

3番目の島
氷のアネリ

温暖な気候のケオウン島をクリアすると、舞台は一転して白一色におおわれたアネリ島へ。めぼしい建物が見あたらないこの島には、どんな秘密が隠されているのだろう。

石の棒を集めろ！

その1 重要アイテムを見逃すな！

コモングラウンドの公文書館1Fにやって来ると、書棚の一部から光が発せられているのを発見。近寄って確かめてみると、古代遺跡についてまとめられた事典を発見。手がかりは、意地悪な隠され方はしていないが、うっかり見逃しやすい場所にあることが多い。チェックを慎重に！

その2 遺跡の石柱の謎を解け！

これが重要アイテム「石の棒」だ。3つ集めたら遺跡に直行なのだ。見た目ではわからないが、各々特性があるらしい。

石柱の謎を解かなければ、次の島へ進むことができない。太陽の沈む方角は西だっけ……。

次のステージへ

接近戦は斧で！ 魔法攻撃は元素を組み合わせて使え！

敵意を持った人物に近づいた場合、すぐさま戦闘になる。Aボタンが上段切り、Cボタンが中段切り、Bボタンで防御だ。戦闘に勝つのは、さほど難しいことではないが、残りの体力が少ない時や、異様に強い敵(罠)との対戦には気をつけろ。

これは闘技場での戦闘。タイミング良く攻撃すれば楽勝なのだ。

4大元素を合成だ

地、水、火、風、……ファンタジー世界ではおなじみの元素(エレメント)たち。ストーリーが進むとこれに2つの元素が加わって、合計6つの元素を組み合わせて、さまざまな魔法を繰り出すことができる。魔法はMPを消費するが、HP(体力)同様じっとしていれば回復するぞ。

アイテムの組み合わせも重要！

魔法を造るシーンで、元素の土台となっているのが左の写真のアミュレット。中央につける石を替えると、異なる魔法が使えるようになる。このようにアイテムを組み合わせることが、本作ではとても重要。あらゆる可能性を試してトラップを抜けろ！

はめる宝石によって、新しい魔法が使えるようになる。黒の宝石は「風」だ。

炎霧

離れた距離から攻撃するには、やはり魔法が一番だ。炎の霧をくらえっ！

張り紙や蔵書などに、マニュアルにない魔法の作り方が書かれてあることもある。これは真空の呪文だ。

知る人ぞ知る『妖怪図鑑』が新モードをひっさげて登場!!

水木しげるの妖怪図鑑 総集編

完成度 100%

●講談社
●6月25日発売●5,800円
●アドベンチャー
●全年齢推奨

メーカーから一言
妖怪世界への案内人、水木しげる先生。さまざまな怪現象にめぐりあってきた、巨匠「水木しげる」の描く妖怪をたっぷり堪能できるこのソフト。ゲームと図鑑（データベース）、そしてムービー。いろいろ楽しみながら、妖怪の知識があなたのものになる。

パソコン版で発売されたデータベース「水木しげるの妖怪図鑑」。サターン版は、新たにアドベンチャーモードを加えての登場となる。水木しげるの描く妖怪たちの魅力が凝縮され、1枚のCDとなったこのソフト。「ゲゲゲの鬼太郎」や「悪魔君」を見て育った人は必携だ！

971体もの妖怪が検索できるできるデータベース ＋ 消えた水木先生を探せ! RPG風アドベンチャー

水木しげる先生が持っているとされている妖怪の本を鑑賞することができる、それが妖怪図鑑モードだ。世界各地の妖怪、971体を50音別や、出没地域ごとに検索できるようになっている。また、妖怪塾モードでは妖怪と人間の関係についてなどの興味深い話を、水木先生に直接講義してもらえるのだ。

旅モードでは、妖怪の世界へ姿をくらました水木先生を探すいわば「水木クエスト」が楽しめる。主人公である妖怪好きの青年が水木プロに入社するため、妖怪図鑑と水木メガネを使って水木先生に会いにいくのだ。

妖怪図鑑モードでは、971体もの妖怪のグラフィックとプロフィールを鑑賞できる。

妖怪図鑑と妖怪塾では、水木しげるが生み出した妖怪の世界を十分に堪能できる。

妖怪塾では水木先生が直接指導！

水木先生自ら、妖怪について語ってくれる。

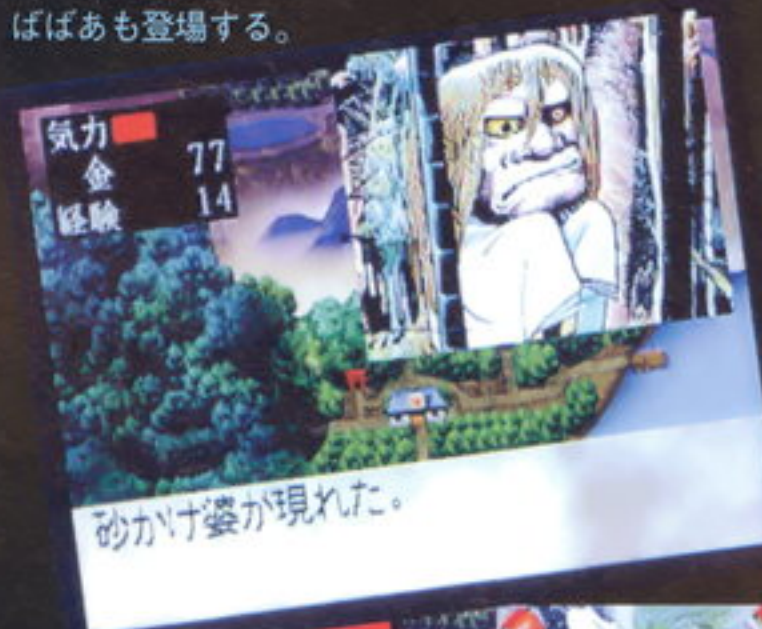
これが水木プロと水木先生だ！

今時こんな……というような水木プロのたたずまい。水木先生もかなり強力な感じだ。

水木メガネを使って妖怪の世界へ旅立つのだ。

妖怪をこらしめて図鑑にファイリングしよう

旅モードの妖怪図鑑は、最初はまったくの白紙だ。しかし、妖怪とコミニュケーションを取ることによって妖怪をファイリングすることができる。コミニュケーションの取り方はさまざまで、こちらに危害を加えてくる妖怪なら戦ってこらしめたり、平和的な妖怪なら話すだけでファイリングすることができるのだ。出現する妖怪はどれも一度は聞いたことのある妖怪ばかり。砂かけばばあ、ぬりかべなど、メジャーどころの妖怪が総出演。している。この世界の妖怪は水木先生のことを知っているので、彼らとの交流を深めれば、先生の行方を知ることができるぞ。

かの有名な砂かけばばあも登場する。

悪そうな妖怪は、戦ってこらしめるに限る。人間サマをナメるなよ！

呪文を使ってこらしめなければならない妖怪も、何体か存在するのだ。

おなじみの妖怪が続々と登場するぞ！

水木しげるの世界を満喫できる

マップ&イベント

旅モードでの妖怪世界は、いくつかのマップによって区切られている。妖怪世界のマップは2種類。さまざまな自然の中を冒険し、さまよっている妖怪と頻繁に遭遇することになる通常マップと、通常マップ中に点在する村の中を探索したり、住人から水木先生や妖怪に関する情報を集めることができる村マップに分かれている。この2種類のマップ中のいたるところで妖怪に関するイベントは発生するのだ。このゲームのイベントは、さまざまな民間伝承や怪談に基づいて作られているので臨場感は抜群。番長皿屋敷やタンコロリンなど、子供の時に強烈なインパクトを受けた話がゲーム中のイベントとして登場するのだ。

通常マップ

通常マップは画面切り替え式で、数枚しか存在しないが見た目よりもはるかにボリュームがあるのだ。最初のマップでもかなりの数のイベントが発生する。

村マップ

通常マップ１つの中に、2～3の村が存在する。家の中に入ったり、外に立っている人間と話すことによって、さまざまな情報を収集できるのだ。

妖怪どもはクセモノぞろい

妖怪の中には手強いヤツもいて、宿屋などに潜んでいることもある。また、先のマップへ進んでイベントを進めておかないと絶対に勝てないヤツもいるのだ。絶対に勝てそうもない敵に遭遇したら、いったん退いて、先のマップへ進むといった作戦も必要とされてくる。頭を使わずに妖怪と戦っているだけではダメだぞ。

いきなり輪入道と戦っても絶対に勝てないぞ！

先のマップへ進んで、カニ坊主の出すクイズに正解すると、輪入道を倒すことができる呪文を教えてもらえるのだ。

妖怪にやられると…？

妖怪との戦いで負けてしまうと、なんと地獄へ落ちてしまうのだ。そこでは、あの閻魔大王と対面することになる。しかし、水木先生の知り合いということがわかると助けてもらえるのだ。所持金は半分にされてしまうけれど、そのまま地獄で暮らすよりはマシだ。ちなみに閻魔大王は口では「次に地獄に落ちてきたら助けない」などというが、実は何度地獄へ落ちても助けてくれる。それにしても、閻魔大王にも顔がきく水木先生って、なんてすごい人なのだろう。

水木先生の知り合いならば、閻魔大王も恐くない。

閻魔大王は、何度地獄へ落ちても助けてくれる。

今、幻想世界

シューティングの名門、彩京が開発、アトラスが販売を手がけるアクションシューティング「ソルディバイド」。美しいグラフィックで演出されたファンタジー世界は、さながら壮大な物語の小説を読むかのようにプレイヤーを幻想世界へと誘ってくれる。"何かがひと味ちがう"。設定の面で他のシューティングと一線を画する本作は、ゲーム性にもその特長が表れている。武器による斬り攻撃のアクション性、RPGにも劣らない派手な魔法攻撃など、多彩な魅力がきっとあなたを楽しませてくれるだろう。

武器による斬り攻撃と魔法攻撃がこのゲームの特長。これに通常ショットを合わせた３タイプの攻撃を使い分けてステージを進めていく。どの攻撃も一長一短なのだ。

KASHON カシュオン

23歳。有翼族の末裔。[illegible]で、[illegible]。その翼は天空を鷹のように飛翔し、手にした長き槍で魔物を攻撃する。

連続コンボ：斬斬斬➡斬

VORG ヴォーグ

32歳。魔王イフターの軍勢に故国を滅ぼされた元聖騎士。復讐のため各地を放浪し、ついに暗黒騎士となる。その手にした魔剣の威力は絶大。

連続コンボ：斬斬斬⬆斬

強力技"斬り上げ"

勇者たちの強力な攻撃は連続斬り（＝コンボ）だけではない。【↗＋斬（長く押す）】の斬り上げと【↖＋斬（長く押す）】の斬り下ろしも単発だが強力な技だ。敵に囲まれたときなど、4連続で斬り込むスキのない場合は、この技がおすすめだ。

難易度について

ゲームを始める前に難易度の設定ができる。十字キーの左右で７段階まで調節が可能だ。自分の腕に合わせて選択しよう。

完成度 100％

●アトラス／彩京●7月2日発売予定
●アクションシューティング
●5,800円●2人同時プレイ可能

メーカーより一言

アーケード版から内容が家庭用に向いていたこと、横画面であったことから、移植レベルについてはご満足いただけるデキと自負しております。それに加えて「オリジナルモード」は、それだけで別ゲームとして成立するほどのボリュームとなりました。これはお買い得ですぜ旦那！（彩京／第四研究開発課　山田哲史）

SOL DIVIDE ソルディバイド

新緑に包まれた古城、戦乱の朱に彩られし天空を３人の勇者が駆け抜ける。ある者はその剣を武器に、またある者は魔法の力を頼りに。魔王を倒し世界を平和に導くその日まで、はてなく続く戦いの旅。この夏、あなたは伝説の勇者となり、美しき幻想世界への扉を開く……。

界の住人になる

物語の始まり ～シルヴァーナ、ランフォス、ネラフェイ

暗黒騎士、大魔導師、そして有翼人。3人の勇者から一人を選んだら、いよいよ物語の始まりとなる。最初のステージはいわば物語のプロローグにあたり、勇者たちの故国を舞台に戦う。それを無事クリアすると選択肢が表れ、どちらの方角へ進むか、自分の手で挑戦するステージを選べるようになるのだ。3人それぞれのストーリーを味わおう。

スタート地点

シルヴァーナ、ランフォス、ネラフェイ。選んだ勇者によりスタート地点は違ってくる。ちなみに上の画面はヴォーグを選択したときのものだ。

魔王イフター

3人の主人公たちの共通の敵となるのが、大陸北部ダティロス国を治める魔王イフター。邪神ヘラディオスの力で世界を手中に収めることを目的とし、邪神復活のために強大な威力を蓄えた精霊石を必要としている。そのためには手段を選ばないのであった。

魔術師クロモア

魔王イフターの忠実な参謀である魔術師クロモア。ダティロス軍軍師として、策略に秀でており、様々な手段を使って邪神復活の手助けをしている。すなわち主人公たちの行く手を阻もうとしてくる。野心家だが、小心者で、他人を信用できない性分である。

ティオラ TYORA

1016歳。魔王の集める大いなる魔力を持つ秘宝、精霊石の創造主。魔王の野望を止めるため、絶大なる魔法の力を使い、魔物たちに戦いを挑む。

と"斬り下ろし"

連続コンボ：斬斬斬↓斬

3人の勇者たちのオープニングの違いに注目

3人の勇者にはそれぞれ異なるオープニングが用意されている。どんな理由で魔王討伐の旅に出るのか。物語の展開の違いを楽しもう。

わくわくモンスター

•waku² monster•

完成度 100%

●アルトロン
●7月30日発売予定●5,800円
●育成パズル
●全年齢推奨●2人プレイ可

メーカーから一言　モンスター育成とパズルをミックスした、楽しさいっぱいのこの作品。長らくお待たせいたしましたが、発売日がついに決定となりました。かわいくてユニークなモンスター達に会えるのも、もうすぐです。7月30日まで、しばらくお待ちください。(広報・木立)

好みのモンスターに成長するようにカプセルを食べさせろ!!

ゲームのルールはいたって簡単。画面上のキャラクターを左右に動かして1つずつブロックを落とし、同じ色のブロックを3つ以上、縦、横、またはカギ型にくっ付けて消していけばOK。ブロックを消すごとに「攻撃ゲージ」がたまっていき、おジャマ攻撃や防御も可能だ。ストーリーモードでは、わくわくアイランドの神様たちと、誰が一番強いモンスターを育てられるかを競うのだ！

選べるキャラクター（神様）は最初は4人。それぞれ、妨害のやり方が異なる。

勝つための3カ条

1 連鎖を狙え！

連鎖をしていくと、攻撃ゲージがあっという間にたまる。おじゃま攻撃で妨害だ！

2 攻撃を受けたらすばやく防御！

相手が攻撃してきたら、すかさずBボタンで防御！　「守」の表示が合図だ！

3 おジャマブロックを上手く利用

？ブロックもうまく利用すれば大連鎖が狙える。たまりすぎないうちに対処しよう。

モンスターはさまざまに変化する!!

このゲームの特徴は、何といってもステージを勝ち抜いていくごとにモンスターが成長すること。成長の仕方は、モンスターに食べさせることのできる透明のカプセルに、どの色のカラーブロックを吸い込ませたかによって変化する。意識的に変化させたい属性のブロックを吸収させれば、好みのタイプのモンスターに育てていくことができるぞ。

食べさせ方によって…

ゲーム終了後、何を多く食べさせたかが表示される。

かわいくなったり…

「可愛さ」を表す赤のブロックを多く食べさせ、可愛いモンスターに変身！

カッコ悪くなったり

「食い意地」を表す青のブロックばかり食べさせたらこんなになってしまった。

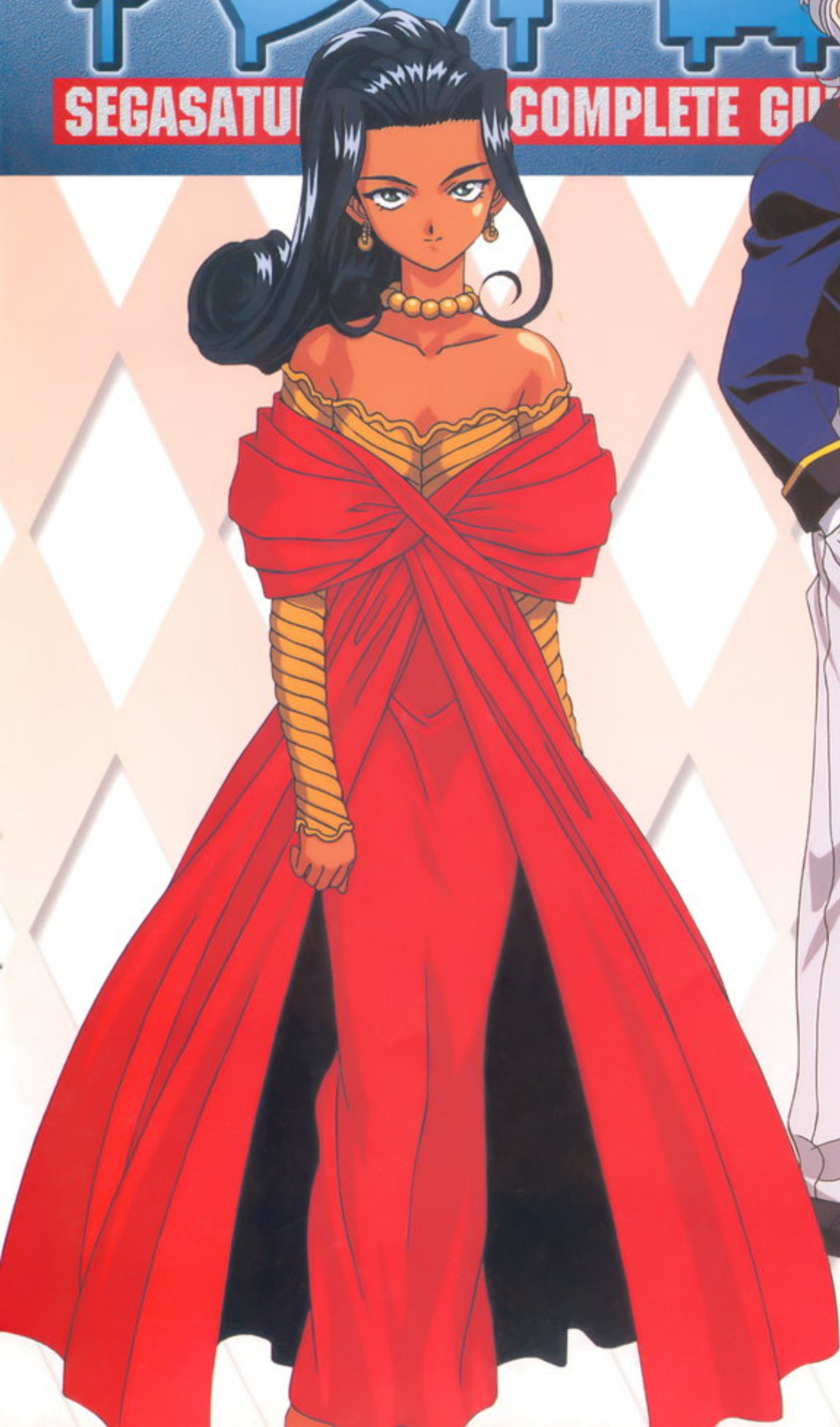
対戦モードは12種類のモンスターが選べる!!

選べるモードは1人で遊べる「ストーリー」モードと、2人で競う「対戦」モードの2つ。「対戦」ではモンスターは変化しないが、アツい駆け引きが楽しめるぞ。

選べるモンスターは12種類。対戦モードでは人物キャラクターではなく、モンスターを選んで戦うのだ。

ハンデをつけることもできる。対戦相手と実力差があるときは、これで対処。慣れてきたら少しずつハンデをはずそう。

徹底攻略

SEGASATURN COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

データ満載、重要ポイントをピックアップ!
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

P152 ………………スーパーロボット大戦F～完結編～
P158…………サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
P164 ………………日本代表チームの監督になろう！
～世界初、サッカーRPG～
P168 ……………………シャドウズ・オブ・ザ・タスク
P170 ……………………シャイニング・フォースⅢ
シナリオ2　狙われた神子
P172……………少女革命ウテナ　いつか革命される物語

スーパーロボット大戦F ～完結編～

●バンプレスト●発売中（'98年4月23日発売）●6,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

ポセイダルルート リアル系・スーパー系共通

第77話 敗者への凱歌

●勝利条件（前半）コロニーの落下阻止（後半）敵の全滅 ●敗北条件（前半）コロニーの地球落下or母艦の破壊（後半）母艦の破壊

1 1ターン目～連邦軍登場

落下するコロニーを止めろ！

このシナリオに入ったらまずやらなくてはならないのは、14基ものコロニー落下の阻止。14基のコロニーは、下から落ちる1基だけのブロック、右から落ちる3基のブロック、上、左から落ちる5基ずつのブロックと、計4ブロックに分けて止めていく。止める方法はいたって簡単。そのブロックのコロニーすべて（右のブロックなら3基）の上でユニットを同時に待機させればよい。なお、コロニーの停止はフェイズの変わる瞬間ではなく、上記の条件を満たした瞬間に発生する。つまり、2回行動できるユニットでコロニーを停止させた場合、そのターンの内にもう1回動くことも可能なのだ。キュベレイ付近のコロニーを目指して進軍していくと、すぐに連邦軍が現れる。なお援軍中のレディはトレーズが倒されると撤退する。戦力的な痛手はないが、ページ右下のイベントが発生しなくなるのは痛い。

コロニー上にユニットを配置していく。2回行動できると楽勝。

地球が描かれた辺りから登場する連邦軍。対コロニー連合のおとりとなってくれるが、あまり酷使するとイベントが見られなくなる。

味方出撃ユニット					
サザビー（クワトロ）、戦艦＋16					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
トールギスⅢ	ミリアルド②	58	55000	19000	――
ビルゴⅡ	ドロシー②	57	18000	3500	――
ヴァイエイト	人工知能改	56	30000	4500	――
メリクリウス	人工知能改	56	30000	4500	――
ビルゴⅡ（×5）	人工知能改	55	18000	3500	――
キュベレイ	ハマーン②	58	50000	16000	サイコフレーム
サダラーン	エリート兵	58	40000	16000	――
ザクⅢ改	マシュマー②	57	16000	7200	――
ゲーマルク	イリア②	57	18000	8000	――
ドーベンウルフ	ラカン②	57	17000	7800	――
エンドラ	ゴットン	56	21200	7500	――
バウ	アリアス②	56	8700	2800	――
クイン・マンサ（×2）	DC強化兵②	55	35000	13500	――
ザクⅢ（×6）	DC強化兵②	55	13000	6000	――
ドーベンウルフ（×2）	DC強化兵②	55	15000	7800	――
ハンマ・ハンマ（×3）	DC強化兵②	54	11500	5500	――
味方NPC増援（3ターン目、味方フェイズ冒頭）					
トールギスⅡ	トレーズ②	58	50000	――	――
トーラス	レディ②	57	15000	――	――
ビルゴ（×3）	連邦軍兵士	55	4200	――	――

※②は2回行動するパイロット。

マシュマーに本気を出させるな！

このシナリオでマシュマーの乗るザクⅢ改のHPを50%以下まで下げると、彼は「ひらめき」「魂」「根性」を使う。回避能力の高いユニットで1回攻撃すれば「魂」「ひらめき」の効果は消せるが、コロニーを停止させなければならないという忙しいときにマシュマーごときにねばられるのは時間のムダ。HP50%以上の状態から、強力な攻撃で一気にとどめを刺そう。

この忙しい中、彼につき合う必要はない。強力な武器で一気に倒せ！

2 4ターン目～コロニー停止

トレーズの最期

連邦軍が到着するころ、主力部隊はハマーン部隊と交戦中だろう。先にクイン・マンサを倒し、次にキュベレイ、ザクⅢ改と厄介な敵を始末して上からのコロニーを停止させよう。左のコロニー連合は、ドロシーの乗る機体を破壊すれば、他のビルゴⅡが全滅するので楽勝。なお、ミリアルドの撃破は右下のイベント後のシナリオに影響を及ぼす。

ハマーンの部隊との交戦はコロニー停止作業と同時進行で行う。キュベレイとクイン・マンサさえ早めに倒せば、あまり警戒せずにすむ。

トレーズの最期

ミリアルド、トレーズのエレガントな2人が生き残っている状態でコロニーをすべて停止させると、トレーズがミリアルドと会話するイベントが発生する。このイベントの最後でトレーズは死亡するが、彼の生死は次のシナリオでのイベントにも関係がある。隣のページに軽く目を通してから、このイベントを見るか否かを決めるのもよい。

どこまでもエレガントな彼の死は次のシナリオでのイベント発生条件にもなっている。

ポセイダルルート
リアル系・スーパー系共通

第78話 始まりと終わりが集う場所

●勝利条件（前半）敵の全滅（中盤）コロニーの落下阻止（後半）敵の全滅
●敗北条件（前半）デビルガンダムの地球到達or母艦の破壊（中盤）母艦の破壊orドロワ・ザンの破壊（後半）母艦の破壊

1 1ターン目～シャピロ撃破

出撃ユニットをひと工夫

このシナリオがスタートすると、ロンド＝ベルはいきなり5人のシャピロとその配下に囲まれている。本物は1人で、そいつを倒せばゲストはすべて撤退する。まずはセーブして本体を見極め、本体だけを倒してしまおう。本体はインターミッションからシナリオスタートの間に、ランダムで決定されているようだ。ゲスト撤退後は残る大物2体を倒すだけ。こいつらを倒せばすべてのユニットがフル回復するので精神ポイントもENも使い切って構わない。

シャピロは1ターンで本物を倒したい。セーブしておいて、何度も調べ直すと楽だ。

残すはデビルガンダムとグランドマスターガンダム。「激励」で気力を上げて秒殺しよう。

味方出撃ユニット					
ダンクーガ、戦艦＋16					
味方ＮＰＣ初期配置（トレーズが死亡していない場合）					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
トールギス改	トレーズ②	59	50000	――	――
トーラス	レディ②	57	15000	――	――
敵初期配置					
レストグランシュ（×4）	ゲスト親衛隊兵②	55	16000	5500	――
グラシドゥ＝リュ（×8）	ゲスト親衛隊兵②	55	14000	5000	――
ゲイオス＝グルード（×14）	ゲスト突撃兵	57	31000	14000	――
ゼラニオ（×2）	ゲスト親衛隊兵②	55	32000	16000	――
ライグ＝ゲイオス（×5）	シャピロ②	60	44000	13000	――
デビルガンダム	DGレイン②	58	45000	25000	――
グランドマスターガンダム	ウルベ②	58	30000	4000	――

※②は2回行動するパイロット。

2 全軍再配置～敵全滅

ついに最終決戦!!

シャピロ、DGレイン、ウルベの3人を倒すと、一度戦闘は終了し、全ユニットをフル回復しての再配置となる。このときに前半と違う出撃ユニットを選択することもできるので、インターミッションを挟まずに次のシナリオが始まるようなものと考えても構わないだろう。なお、ここでの出撃ユニットも、前半と同じく「脱力」「激励」を多めに確保して、対ボス戦に備えた布陣にするとよい。

戦闘が始まったら、まずはバッフクラン軍に攻撃されているハルルの護衛のために1～2機のユニットを派遣する。同時進行でドモンの気力を上げ、デビルガンダムに攻撃を仕掛けよう。このデビルガンダムは一度倒しても復活するが、2度目はHPを50%まで減らせば倒せる。苦戦はしないので援護ユニットは1～2機でよいだろう。

再配置後のデビルガンダムは一度倒しても復活する。復活したデビルガンダムは50%のダメージで撃破イベントが発生するので意外と楽勝だ。

味方出撃ユニット					
ダンクーガ、ゴッドガンダム、戦艦＋15					
味方NPC初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
トールギスII	トレーズ②	59	50000	――	――
ドロワ・ザン	ハルル	59	37000	――	――
第3勢力初期配置					
ガドモア・ザン	ハンニバル	58	37000	17000	――
ギド・マック（×5）	バッフクラン兵②	57	15000	5500	――
ジグ・マック（×2）	バッフクラン兵②	57	12000	4500	――
ザンザ・ルブ（×3）	バッフクラン兵②	57	23000	9000	――
敵再配置					
グランドマスターガンダム	ウルベ②	58	30000	4000	――
デビルガンダム	DGレイン②	60	65000	35000	――
ゲイオス＝グルード（×4）	ゲスト突撃兵	57	31000	14000	――
ヴァルシオン	シャピロ②	60	65000	23000	――
第3勢力（トレーズが死亡しておらず、バイオリレーション解析が終了）					
ジ・O	ジェリド②	58	48000	26000	――

ハンニバルの攻撃には防御で対応

1ターン目、ドロワ・ザンに護衛を付けると「必中」がかかったハンニバルの攻撃を受けることになる。しかし彼の乗るガドモア・ザンはたいした攻撃力を持っていない。装甲の厚いキャラなら、反撃命令を防御にすることで大ダメージを回避することができる。ガドモア・ザンの攻撃さえ止めてしまえば、バッフクラン軍など恐るるに足らない。

ヴァルシオンの回復を止めろ！

ヴァルシオンは毎ターン「魂」「鉄壁」「根性」をかけてくる。これを止めるには、ヴァルシオンとの最初の戦闘から3ターンを経過させればよい。早い内に「ひらめき」を使って戦闘を行い、射程外へ離脱してしまおう。前のシナリオでトレーズが死んでいたならジェリドが、死んでいないならトレーズが自爆してヴァルシオンの特殊能力を止めてくれる。

ヴァルシオンと戦闘をして、3ターンが経過するとその特殊能力をリツコが解析する。

解析が終了するとジェリド、もしくはトレーズが自爆をもって特殊能力を封じてくれる。

DCルート リアル系・スーパー系共通

第77話 激震の赤い大地

●勝利条件 敵の全滅 ●敗北条件 味方の全滅orヱクセリヲンの破壊

1 戦闘前の下準備 ユニット出現条件をしっかりと理解せよ

このシナリオは『恐怖と恐慌の狭間で』でのプレイヤーの行動によって、難易度が大きく変わってくる。具体的にはメキボスを倒してしまった場合が、初期配置の敵に3将軍が加わるので最も難しく、選択で「待つ」を選んだ場合は、メキボスと3将軍の協力が得られるため一番易しい。

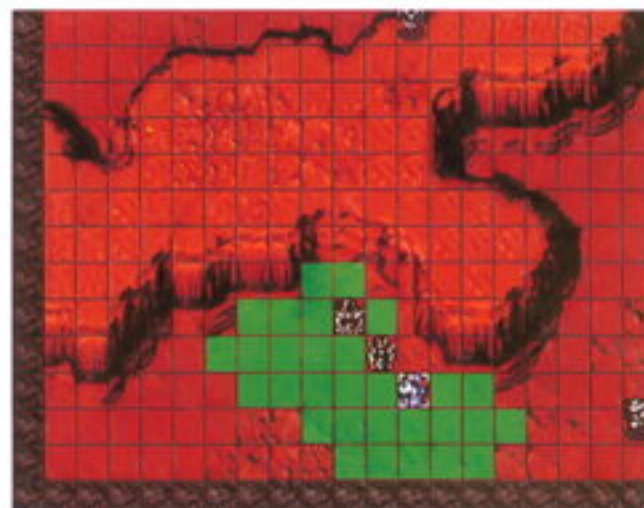
どのパターンにせよ、ゼゼーナンの搭乗するバラン＝シュナイルは強敵なので「脱力」が使えるパイロット（ボス、アスフィー、ゴーショーグン）を選択メンバーに。3将軍が出撃している場合は「挑発」が使えるパイロットを選択メンバーに組み込むと展開が楽になる。このシナリオの敵は長射程の武器を持つユニットが多いので、対抗できるだけの射程を持つユニットと、ボスクラスの敵を倒すために、1発の攻撃力が大きいユニットを出撃させよう。

3将軍が出撃した場合は、激戦の覚悟と後味の悪さを感じない鋼の意志が必要だ。

味方出撃ユニット					
ヱクセリヲン、ダンクーガ、グランゾン（前のシナリオでメキボスを倒していない場合）＋17					
敵初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
バラン＝シュナイル	ゼゼーナン②	58	65000	29000	——
ライグ＝ゲイオス	シャピロ②	57	44000	13000	——
ライグ＝ゲイオス（×4）	ゲスト親衛隊兵②	56	42000	13000	——
ゼラニオ（×2）	ゲスト親衛隊兵②	55	32000	16000	——
ゲイオス＝グルード(×5)	ゲスト突撃兵	55	31000	14000	——
レストグランシュ	ゲスト親衛隊兵②	54	16000	5500	——
グラシドゥ＝リュ	ゲスト親衛隊兵②	54	14000	5000	——
敵初期配置（前のシナリオでゲスト3将軍を1機でも倒している場合）					
ゼイドラム	ロフ②	57	54000	18000	——
オーグバリュー	ゼブ②	57	54000	16000	——
ビュードリファー	セティ②	57	52000	19000	——
第3勢力初期配置（前のシナリオでメキボスを倒していない場合。）					
グレイターキンⅡ	メキボス②	57	52000	——	——
敵増援（3ターン目敵フェイズ冒頭）					
レストグランシュ(×2)	ゲスト親衛隊兵②	54	16000	5500	——
グラシドゥ＝リュ(×2)	ゲスト親衛隊兵②	54	14000	5000	——
味方増援（7ターン目敵フェイズ。前のシナリオで「待つ」を選択した場合のみ）					
ゼイドラム	ロフ②	57	54000	——	——
オーグバリュー	ゼブ②	57	54000	——	——
ビュードリファー	セティ②	57	52000	——	——

※②は2回行動するパイロット。

2 1ターン目～敵増援撃破 敵が来るのを迎え撃つべし！

このシナリオは、こちらから進軍していってもいいことが何一つないので、進軍してくる敵を徹底的に迎撃していく「待ち」の戦法を採る。その際、3将軍が出撃している場合はロフに対して「挑発」を使って誘い出す。これはロフが「超強気」なのと、倒すとゼブとセティが強力な精神コマンドを使ってくるので、一度に相手にしたくないためだ。ロフを倒したらゼブ、セティも同様に誘い出そう。味方として登場するときは勝手に進軍していってしまうので、協力を断ったほうがいい。

進軍しようにも地上ユニットは移動コストがかかりすぎて、進軍ペースを合わせにくい。

「待ち」の戦法をとるため、狙われやすいユニットは、必要でなければ戦艦に搭載しておく。

3ターン目の敵増援は味方のすぐ近くに。出現前に準備しておかないと危険だ。

メキボスの協力を得るには

戦いの場には出たものの、ロンド＝ベルの戦いを見守っているだけのメキボスは、3ターン目以降に味方の総数が1/2、1/3、1/4になると協力を申し出てくる。戦力としては申し分ない強さを発揮してくれるが、NPCのため勝手に動くので、協力を要請するかは考えものだ。

3 9ターン目～ゼゼーナン撃破 「待ち」の戦術はすべて彼のために……

9ターン目になるとバラン＝シュナイル及び、その取り巻きが進軍を開始する。味方が初期出現位置あたりで待っていれば目の前で行動を終了するので、次のターンには倒してしまおう（倒し方は157ページを参照）。なお、ゼゼーナンを倒すとシャピロと3将軍を除いたゲスト軍はすべて撤退してしまう。資金が欲しかったらゼゼーナンを倒す前に、ザコをできるだけ多く倒すようにしよう。

使える限り威力の高い攻撃を仕掛けて、速攻で倒せ！

その他の注目イベント

このシナリオでは戦闘前の会話イベントが多く、しかも普通にプレイしたら見られないものばかり。組み合わせはロフ×メキボス、セティ×メキボス、ゼゼーナン×メキボス、シャピロ×沙羅。すべて音声付きだ。

シャピロと沙羅の会話は、ダンクーガを分離させないと見ることができない。

DCルート リアル系・スーパー系共通 第78話 ファイナルオペレーション

●勝利条件 アクシズの地球落下阻止＆敵の全滅 ●敗北条件 アクシズの阻止限界点侵入or味方の全滅orヱクセリヲンの破壊（2ターン目以降追加）

1 1ターン目～3ターン目 序盤は静観を

初期配置のユニットは何もせず、2ターン目の味方増援を待って攻撃開始。まずは、味方NPCに向かってくる、ハンブラビ隊を叩こう。アクシズには1つでもユニットが付くと、敵増援が出現する。この時点で味方が減るとキツイので、まだ取り付かないように。

この線が阻止限界点。アクシズがここまでたどり着くには、11ターンかかる。

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
味方出撃ユニット					
イデオン、ソロシップ					
味方NPC初期配置					
トールギスII	トレーズ②	59	50000	——	——
トーラス	レディ②	57	15000	——	——
ビルゴ（×3）	連邦軍兵士	55	4200	——	——
敵初期配置					
ジ・O	シロッコ②	59	50000	26000	——
ハンブラビ	ヤザン②	58	27000	12000	——
ハンブラビ	ダンゲル②	57	27000	12000	——
ハンブラビ	ラムサス②	57	27000	12000	——
アレキサンドリア	ジャマイカン	58	28000	9000	——
アレキサンドリア	ガディ	57	28000	9000	——
サイコガンダム（×3）	ティターンズ強化兵②	56	20000	10000	——
サイコガンダムmkII	ティターンズ強化兵②	56	35000	12000	——
第3勢力（2ターン目、味方フェイズ冒頭）					
デビルガンダム	DGレイン②	58	50000	25000	——
グランドガンダム	ウルベ②	58	50000	4000	——
味方増援（2ターン目、味方フェイズ冒頭）					
Gガンダム、ヱクセリヲン＋16					——
味方増援（3ターン目、味方フェイズ冒頭）					
アルトロンガンダム	五飛	58	7100	——	——
ガンダムデスサイズヘル	デュオ	??	6900	——	——

※②は2回行動するパイロット。

アクシズ地球落下阻止の方法

アクシズは、1ターンごとに2マスずつ接近し、11ターン目には地球に落下してしまう。阻止の方法は、味方ユニットがアクシズに取り付き、そのユニット数の累積が延べ20になるとアクシズは停止する。その際、アクシズに取り付いたユニットは、あらゆる行動ができなくなることに注意。

リツコ博士とシュウの会話は、よく聞いておくように。

2 4ターン目～アクシズ落下阻止 敵を減らすのが先決

とにかくどの敵も、ボス級の性能を持っている。こちらもありったけの武器と精神コマンドで、応戦だ。注意すべきはデビルガンダム。こいつはヱクセリヲンを目指して進んでくるので、くれぐれも近づけないように。レインはここでは助けられないので、倒してしまおう。ガザD等の増援は、シロッコが生き残っていないと出現しないので、出す出さないは、その時の経過ターンと相談しよう。

せっかく来た2人だが、アクシズ落下阻止要員か……。

アクシズの進路でボーっとしてると、攻撃不可になる！

ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
敵増援（味方ユニット(NPCは除く)の1人目がアクシズの取り付いたターンの、敵フェイズ冒頭）					
ガザD（×4）	ティターンズ兵	56	15000	7000	——
敵増援（ガザD隊が登場した次のターンの敵フェイズ冒頭）					
ギャプラン（×4）	ティターンズ兵	56	11000	7000	——

バスク自爆、シロッコ撤退の条件

シロッコのジ・Oは、資金をたくさん持っているのでぜひ倒しておきたい相手だ。だが『野望の果てに』でバスクが生き残っていると、7ターン目にドゴス・ギアに乗って出現。そのままシロッコを自爆に巻き込んでしまうのだ。シロッコを倒す自信がない場合以外は、横取りされないように。

壮絶な自爆！ この後シロッコは復活し、撤退する。

効率的なアクシズ落下阻止は？

アクシズで作業中のユニットは、戦闘はおろか精神コマンドも使えなくなってしまう（攻撃を受けると、自動的に回避or防御になる）。そこでまずは敵を全滅、しかる後アクシズ阻止、というのがもっとも合理的だろう。アクシズには一度に10機まで取り付けるので、最短では、2ターンでアクシズを止めることが可能なのだ。

阻止自体は2ターンあればできる。あわててアクシズに取り付かず、まずは敵の撃破に専念すべし。

その他の注目イベント

このシナリオでは、Gガンダム系の会話が発生するので、（余裕があれば）ドモンをDGレインやウルベにぶつけてみよう。

勝利条件の2つを終了し、やれやれと一息ついていると、続いてバッフクラン軍が出現するが、ここでの戦闘は発生しない。

また次のシナリオでは、このシナリオでアクシズが止まった位置が若干影響してくるが、止まってさえいれば問題はない。

ここでは戦うしかないレイン。彼女は救われるのか？

バッフクラン軍との戦闘は次の面で。いよいよ最終決戦だ！

DCルート リアル系・スーパー系共通 第79話 ファイナルオペレーション－完結－

●勝利条件(前半)敵の全滅(後半)アクシズの破片の落下阻止 ●敗北条件 母艦の破壊orドロワ・ザンの破壊orデビルガンダムの地球到達

1 1ターン目～デビルガンダム破壊 少ない敵を一気に叩け！

このシナリオは、登場する敵が非常に少ない。さらにゲーム中最強の機体ヴァルシオンが出現するので、出撃ユニットは157ページにあるような対ボス戦シフト、つまり攻撃力の高い武器を持つスーパー系ユニットと「脱力」「激励」を持つパイロットを多めに選択したものにしたい。出撃後は、ドモン＋1～2機でデビルガンダム軍を攻撃し、運動性の高い機体をハルルの援護に向かわせよう。

出撃ユニットは完全な対ボス戦シフト。「激励」がこんなに。

味方出撃ユニット					
ゴッドガンダム、戦艦＋16					
味方NPC初期配置					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
トールギスII	トレーズ②	59	50000	——	——
トーラス	レディ②	57	15000	——	——
ドロワ・ザン	ハルル	55	37000	——	——
敵初期配置					
デビルガンダム	DGレイン②	60	45000	35000	——
グランドマスターガンダム	ウルベ②	58	30000	4000	——
第3勢力初期配置					
ガドモア・ザン	ハンニバル	55	37000	17000	——
ギド・マック(×4)	バッフクラン兵②	55	13000	5500	——
ジグ・マック(×2)	バッフクラン兵②	55	10000	4500	——
ガンガ・ルブ(×3)	バッフクラン兵②	55	16000	5800	——
ザンザ・ルブ(×3)	バッフクラン兵②	55	23000	9000	——

※②は2回行動するパイロット。

デビルガンダムは2度倒せ

このシナリオで登場するデビルガンダムは、一度倒してもすぐに復活してしまう。しかし復活したデビルガンダムはまったく怖くない。なぜなら、HPを半分に減らすと撃破イベントが発生してしまうからである。

1段階目のデビルガンダムは、すぐ近くにいるドモンで秒殺。

2段階目のデビルガンダムは50%のダメージを与えるとイベント後、撃破したことに。

バッフクラン軍vs最強のおとり!?

このシナリオのバッフクラン軍は、ハルル搭乗のドロワ・ザンを狙って攻撃してくる。ドロワ・ザンの撃破は敗北条件となっているので、ここにはドロワ・ザンよりもHPの低いおとりを派遣することになる。このときはなるべく回避率の高いユニットを派遣し、反撃命令はすべて「反撃」でいこう。必ず3ターン目までにバッフクランを全滅させるのだ！

編集部ではνガンダム（アムロ）をおとりに使用。10段階のフィンファンネルが効果的。

2 3ターン目～敵全滅 シロッコ登場を待ちぶせせよ

4ターン目になると、このシナリオのボス、ヴァルシオンがアクシズから出撃してくる。

しかし！ その直後には強力かつ命中率もバツグンのヴァルシオンの攻撃が2発放たれることになる。これを回避するには3ターン目までに初期配置の敵を全滅させ、味方フェイズの時にヴァルシオンを引っぱり出すしかない。

ヴァルシオンが登場すると、イベントが発生してアクシズが爆発し、ヴァルシオンは上の方へ少しだけ移動する。その位置にあらかじめ気力を上げた超攻撃力ユニットを配置しておいたなら……？

そう、いかにヴァルシオンといえども秒殺は免れない。近づく手間もないので楽に倒せるはずだ。

3ターン目にはミリアルドが登場。ヴァルシオンが出てくると、彼はトレーズと共にアクシズを爆破する。近くにいると巻き込まれてしまう。

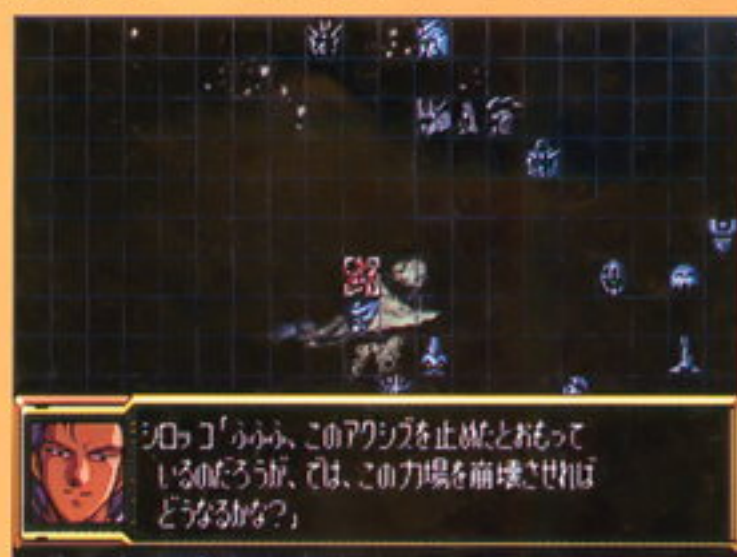
アクシズの爆発を逃れようと、上に移動するヴァルシオンだが、そこには気力150のガンバスターや真・ゲッター、グルンガストが……。瞬殺!!

味方NPC増援					
ユニット名	パイロット名	LV	HP	金額	アイテム
エピオン	ミリアルド②	60	52000	——	——
敵増援（デビルガンダムを倒すと登場）					
デビルガンダム	DGレイン②	60	65000	35000	——
敵増援					
ヴァルシオン	シロッコ②	60	65000	23000	——
ジ・O	人工知能改	56	48000	26000	——

アクシズの破片を止める術は？

シロッコの乗るヴァルシオンを撃破し、戦いは終わった。しかし、その歓びと安堵もつかの間。宇宙に残されたアクシズの破片が地球の重力に引かれ、落下軌道をとり始めていたのだ。

一度はアクシズの落下を止めた“アイス・セカンド”だが、破片に対して設置することはできないようだ。長い戦いで疲弊しきったロンド＝ベルには、もはやその質量を止める手段は残されていないのだ。

ここからはプレイヤーも単なる傍観者。ただ、ターンだけが進んでいく。

どんなユニットの、どんなアプローチも受け付けないアクシズの破片。

「完結編」最強のユニットを撃破せよ!

いよいよ敵の最終ボスとの決戦のときが来た。そこに立ちふさがるのが「完結編」で最強を誇る“ヴァルシオン”と“バラン=シュナイル”の2体。何とかここまでやってきたけど、こいつらにはちょっと勝てそうもない! とお嘆きのアナタに、憎いヤツらの破壊法を伝授しよう!

①有効なユニット

恐るべき攻撃力と装甲、そして運動性を持つヤツらと戦うときに有効な決戦ユニットは、ズバリ強力な武器を持ったスーパー系ユニット。もちろん、低い運動性を「必中」と「ひらめき」でカバーするのが条件だ。また、決戦ユニットの他に、「激励」で決戦ユニットの必殺技を解禁したり、「脱力」でボス敵と決戦ユニットの気力差をつけたりするパイロットも必要。特に「脱力」を使えるパイロットは少ないが、ゴーショーグンチームのレミーや、補給装置稼ぎでレベルアップしやすいボスなどが持っている。

「激励」を多数使用して気力向上に努めよう。

●「脱力」「激励」を多めに

意外と忘れがちな「脱力」を持ったパイロット。いくら頑丈なボスだって、気力が50まで下がってしまえば装甲は“紙”も同然だ。

②戦闘準備

出撃ユニットを決定したなら、次は決戦に向けて決戦ユニットの気力を上げよう。「激励」はもちろんのこと、敵を倒したときや敵の攻撃を食らったとき、また仲間が敵を倒したときに上昇する気力も考えて、「激励」の無駄遣いは避けよう。ボス敵に「脱力」をかけ、気力を下げるのも忘れずに。

邪魔者を排除しつつ気力を上げていく。

「脱力」によるボスの気力下げも、この段階でやっておこう。

●とにかく気力を上げる

「激励」に加え、決戦ユニット自身の「気合」も使って気力を上げる。対ボス用の「熱血」「必中」分の精神ポイントは残すように。

③いざ、決戦!!

決戦ユニットの気力が上がり、ボス敵への進路も開けたら、射程11という驚異の攻撃範囲に潜り込む方法を考えなくてはならない。「完結編」の敵は、よりHPが少なく、より装甲の薄いユニットを攻撃するような思考パターンを持っているため、F91やビルバインなど“分身”の特殊能力を持ったおとりと一緒に決戦ユニットを接近させれば、攻撃されることはない。例外的に真・ゲッター ならば、真・ゲッター2に変形して地中を進軍することができる。もっとも、陸地がなければできない芸当だが。

“分身”を持ったユニットなら優秀なおとりに。

●安全に接近し、総攻撃

陸地のあるマップに限られるが、真・ゲッター2には地中を進むという荒技も。ボスの目の前で変形して必殺技を叩き込め!

5月8・15日号プレゼント当選者発表

②クレーンゲーム「スーパーロボット大戦 熱血コレクション1&2」セット(1名)岐阜県/小川達也さん
③クレーンゲーム「スーパーロボット大戦 熱血コレクション3」セット(1名)山口県/村川香織里さん
④クレーンゲーム「スーパーロボット大戦 熱血コレクション4」セット(1名)長崎県/尾野亮太さん
⑤コンビニキャッチャー「スーパーロボット大戦 熱血合金」(1名)東京都/金沢新之助さん
⑥ガチャ王「スーパーロボット大戦 Part3」セット(1名)福岡県/南信志
⑦キャラクターコレクション「スーパーロボット大戦 アクションロボPart2(彩色タイプ)」1セット(1名)千葉県/中村多恵子
⑧ポスタードリーム「スーパーロ ボット大戦(7枚1セット)」(3名)広島県/吉川由香利、神奈川県/安部直仁、兵庫県/佐久間夏代
⑨1/100マスターグレード「RX-78-2ガンダム」(10名)福島県/小林究、福島県/佐藤鮎美、愛媛県/西本裕志、東京都/杣山弘二、北海道/矢野正樹、埼玉県/竹下淳、群馬県/浦野裕、兵庫県/前原祐二、山形県/有路敬広、群馬県/手嶋良太
⑩1/100マスターグレード「MS-06Sシャア専用ザクII」(10名)三重県/南部裕也、愛知県/塩谷俊介、東京都/須藤誠司、佐賀県/楢崎佑一、東京都/今関康平、群馬県/織茂誠、埼玉県/新井田辰彦、神奈川県/小西修、神奈川県/常盤貴、大阪府/木下翼
①特製!? 水木一郎プレイ「スーパーロボット大戦F」データ(パワーメモリー付き)(3名)は次号で発表予定。乞うご期待!!

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ

●セガ●発売中●6,800円（3枚組）●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応

花組の季節はもう秋…今週は第七話スタート!!

あいかわらずの超詳細攻略で、ブッチギリ独走中の「サクラ大戦2」。記事のほうは、全12話中、いよいよ折り返し地点の第七話にまできた。今号ではその前半、2つのフリー移動を中心に、おなじみの攻略情報をお届けしよう。

帝劇秋公演「青い鳥」も大盛況のうちに終了し、よりぐっと秋らしくなってきた帝都の空模様。そんな折、近所の神社で秋祭りが催されるというので、花組総出で遊びに来た。みんなが上機嫌で境内を散策している頃、黒鬼会は……。

鬼王が言う「閉じられた門」とは一体なんのことなのだろう？

さらなる計画進行のために、今回陣頭指揮を執るのは……火車。

SCENE 1 秋祭りで楽しいひととき…どこから見て回る？

金魚にお面、あんずあめ。色とりどりの屋台が並ぶ中、まずはどこから見て回ろう？　変わったところでは、紙芝居や似顔絵描きといった屋台までが出ている。ここは素直に上から順に見るのが吉!?

いちばん下の「ひとやすみする」で秋祭りイベント終了。

このイベントを楽しむ時は、音声を必ずオンにしてから。

ひと通り回ったあと、ひと息ついていると、織姫が声をかけてきた。「そんなにヒマならつきあわせてあげま～す」と、振り回され気味の大神だが、2人して立ち寄った、似顔絵描きのところで……。

あまり興味なさげに歩く織姫。それでもいつもより楽しそうだ。

ふと目にとまった似顔絵描きのところで足を止めてみる。

なんと、その似顔絵描きは織姫のことを知っていて……。

➡場所 / ⬇時間	地下1階～										大帝国劇場1階																大帝国劇場2階																
	薔薇組控室	格納庫	倉庫	鍛錬室	更衣室	浴室	プール	医務室	作戦指令室	蒸気演算室	玄関	ロビー	売店	食堂	1F客席	厨房	来賓玄関	事務局	中庭	支配人室	音楽室	衣装室	楽屋	舞台袖	舞台	大道具部屋	テラス	ホール	2F客席	サロン	遊戯室	隊長室	かえでの部屋	マリアの部屋	アイリスの部屋	紅蘭の部屋	すみれの部屋	レニの部屋	さくらの部屋	カンナの部屋	織姫の部屋	書庫	屋根裏部屋
14:00	⑦				①				⑧				⑨			②		⑩						③			⑬					⑪	⑫								⑭	⑤	
14:05	↓				↓				↓				↓			↓		↓						↓			↓					↓	↓								↓	↓	
14:10	↓				↓				↓				↓			↓		↓						↓			↓					↓	↓								↓	↓	
14:15	↓				↓				↓				↓			↓		↓						↓			↓					↓	↓								↓	↓	
14:20	↓				↓				↓				↓			↓		↓						↓			↓					↓	↓								↓	↓	
14:25	↓				↓				↓				↓			↓		↓						↓			↓					↓	↓								↓	↓	
14:30	↓								↓				↓					↓	④													↓	↓	⑥							↓		
14:35	↓								↓				↓					↓	↓													↓	↓	↓							↓		
14:40	↓								↓				↓					↓	↓													↓	↓	↓							↓		
14:45	↓								↓				↓					↓	↓													↓	↓	↓							↓		
14:50	↓								↓				↓					↓	↓													↓	↓	↓							↓		
14:55	↓								↓				↓					↓	↓													↓	↓	↓							↓		
15:00	↓								↓				↓					↓	↓													↓	↓	↓							↓		

SCENE 2 第七話のフリー移動もおなじみチャートで!

似顔絵描きの顔を見た途端、どうしたわけか急に機嫌が悪くなり、ひと足先に帝劇まで帰ってしまった織姫。その理由がどこにあるかわからないものの、やはり大神は隊長として彼女の真意を確かめる必要があった。午後のひととき、帝劇の中をぶらぶらしながら、織姫を見つけたら声をかけようと、隊長室を出る大神。織姫に会うことはできるだろうか？

あまりの急変ぶりに織姫を心配する大神。いつもの彼らしい。

CHECK POINT ⓪ 一階階段前（1F）

14:00〜15:00全時間発生

階段を下りると、そこで紅蘭に遭遇。夏も終わって、いつものチャイナドレスでは少し肌寒くなってきた彼女がついに衣替え。少しボーイッシュな印象を受ける中華風の服をほめて信頼度アップを。

タイミングLIPS発動後、「ところでその服は?」から「よく似合ってるよ」でバッチリ。

CHECK POINT ① 更衣室（地下1F）

14:00〜14:25限定発生

地下の更衣室では、黄色い洋服がカゴの中に……そう、アイリスが入浴中なのだ。覗いて、もし発見されてしまった場合、このあとアイリスの部屋でちょっとしたイベントが発生するようになるぞ。

いつもの通り、湯煙でよく見えないんだけど……声をかけなければ、見つかることはない。

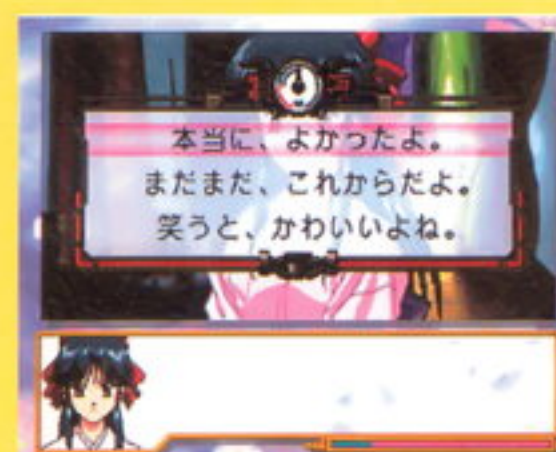
CHECK POINT ② 厨房（1F）

14:00〜14:25限定発生

14:30からたき火をするというので、そこで焼くためのイモを探しにきたカンナ。ここで「たき火といえば？」のLIPSに「のろしだな？」の返答で信頼度最大アップ。

CHECK POINT ③ 舞台袖（1F）

14:00〜14:25限定発生

先月の事件から、すっかり明るくなったレニについて話をしているさくらとすみれ。すっかり変わったその様子に、うっかり「笑うと可愛いよね」と答えてしまうと軟派度が大幅にアップしてしまうぞ。

ここでのLIPSは上2つのうちどちらかを。結果は同じだ。

顔つきからしてすっかり変わったレニを、みんなも歓迎。

ひとり舞台で稽古をしていると、うっかり口をすべらせたさくらのせいで、すみれは……。

CHECK POINT ④ 中庭（1F）

14:30〜15:00限定発生

さくら、カンナ、紅蘭と3人揃ってたき火をしている中庭。焼きイモのおいしそうな匂いが鼻をくすぐる。顔を出せば、ちゃんと大神のぶんのイモも出てくるぞ。できれば寄っておきたいイベントだ。

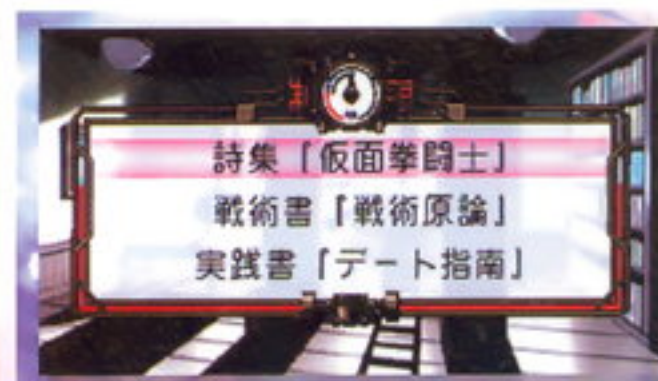
ここで出てくるLIPSは、返答によって3人のうちいずれかの信頼度がアップする仕組み。

肉体派のカンナに対しては「スポーツの秋」と答えることで信頼度がアップする。

頭脳派の紅蘭は、もちろん「読書の秋」でキマリ。最近新発明を見てないな……。

そして、さくらは「芸術の秋」で信頼度アップ。美しいものに目がないのかな。

CHECK POINT ⑤ 書庫（2F）

14:00〜14:25限定発生

書庫には誰もいないものの、せっかくの読書の秋、何か本でも読んでみようと1冊手にとったところでマリアが登場。どんな本を読んでいるかで信頼度が変化する。

デート指南はもちろん論外。仮面拳闘士か戦術指南のどちらかを選ぼう。

CHECK POINT ⑥ マリアの部屋（2F）

14:30〜15:00限定発生

黒鬼会の活動目的について、自室で考えているマリア。大神が顔を出すと、2人の会話に発展する。まさか黒鬼会が、帝国華撃団をつぶすためだけに動いているとは思えない。ということは、やはり……。

敵である黒鬼会の目的は、おそらく帝都の壊滅……、それとも……。

七話フリー移動（昼）
チャート式攻略PART②

織姫の機嫌は一向に良くならず…

CHECK POINT ⑦ 薔薇組控室（地下1F）
14:00～15:00全時間発生

相変わらず、むせかえるような薔薇の香りが立ちこめている彼らの控室。念のためにふらりと立ち寄ってみたが、相も変わらず「大神にとっての危険」がいっぱい。今回はなんと斧彦にキスを迫られてしまう大神。命からがら逃げだしたものの、このままでは唇を奪われてしまうのも時間の問題か!?

ねえ、そろそろあたしとキスする気になった？

相変わらず、猛烈な勢いで大神にアタックを仕掛ける斧彦。かわすほうも大変だ。

それじゃ、菊ちゃん。一郎ちゃんをつかまえちゃいましょ！

菊之丞はともかく、斧彦に捕まってしまっては、逃げきれるはずもない……。

CHECK POINT ⑧ 作戦指令室（地下1F）
14:00～15:00全時間発生

地下の作戦指令室では、出向中の椿と通信をしている米田の姿が。「輸送の時期」「打ち合わせ」といった断片的な情報は入ってくるものの、やはり椿がどのような任務に就いているのかは不明のまま。

おう、ちょっくら椿と通信をしてたのさ。

何を打ち合わせしていたのかと尋ねても、のらりくらりと逃げきってしまう米田中将。

CHECK POINT ⑨ 売　店（1F）
14:00～15:00全時間発生

フロアにお客さんがあふれかえった先日の秋公演。初心者だったつぼみは、売店に詰めかける客の対応で、てんてこ舞い。事務局のメンバーに助けてもらい、なんとか切り抜けたらしいけれど……。

お客さんが次から次に押しよせて、も一本当に大変だったです！

忙しくてもめげない野々村つぼみ。相変わらず、愛くるしい笑顔を振りまいているのだ。

CHECK POINT ⑩ 事務局（1F）
14:00～15:00全時間発生

今月も事務局にはウワサが大量に入荷しているぞ。元・星組のウワサを中心に8種類全部を聞こう。

レニさんが明るくなって、後は織姫さんだけよね、大神さんの悩みのタネは。

毎回新鮮な「ネタ」を仕入れる由里。その情報源はいったいどこに存在するのだろうか？

由里とかすみの帝撃8つのウワサ

●秋も深まってきて、気温が……
いよいよ秋も終わりに近づいてきて、冬の足音が徐々に聞こえてくる。帝劇も、残すは冬のクリスマス公演だけになって……。

●秋祭りはどんな様子でしたか？
花組みんなで秋祭りに出かけたことも、やっぱり知ってる事務局の2人。もちろん、屋台に紙芝居と楽しんできたけれど……。

●最近、レニの表情が明るく……
先月の一件以来、すっかり明るくなったレニ。そんな変化をやっぱりこの2人も感じとっていたようだ。とすると、残るは……。

●話題のヴァイオリンおじさんとは
街頭で、世相を風刺した歌詞を、ヴァイオリンにあわせて歌う、その名もずばり「ヴァイオリンおじさん」が最近の話題だとか。

●秋公演「青い鳥」も大盛況で……
様々なゴタゴタがあったにもかかわらず、なんとか乗りきって公演にこぎつけた秋公演も、心配をよそに大盛況でほっとひと安心。

●都内各所に謎の鳥居が出現中！
なぜか最近、一夜にして鳥居が出現するという事件が相次いでいるという。誰の仕業かわからないものの、付近住民は歓迎中!?

●大神さんの悩みのタネは……
レニが明るくなったいま、残る大神の悩みのタネは相変わらずの織姫。しかも先ほどの秋祭りでは急にヘソを曲げてしまい……。

●花組の皆さん頑張ってますね
ここのところ、にわかに活気づいてきた花組隊員たち。帝劇三人娘からも椿が特殊任務に出向して、最近帝劇が妙に騒がしい!?

CHECK POINT ⑪ 隊長室（2F）
14:00～15:00全時間発生

キネマトロンを置いてある隊長室では、とりあえず椿と通信。紙芝居で見たばかりの少年レッドも聞き逃さないように注意しよう。

やる気がある人なら、どんな仕事だって、一生懸命やってくれますから。

やはり元の職場が気になるようで、つぼみについての話題。

CHECK POINT ⑫ かえでの部屋（2F）
14:00～15:00全時間発生

大神の相談役、かえで。今月ももちろんちゃんと自室にいるぞ。顔を出して、花組にまつわる話やあやめについての情報を聞こう。

そういえば、みんなで秋祭りに行ってきたんですって？

書類整理に追われるかえで。しかし情報収集も怠らない。

CHECK POINT ⑬ テラス（2F）
14:00～14:25限定発生

2階から張り出したテラスでは、眼下に広がる街並みを眺めているレニがいる。いつもと雰囲気が違う、と彼女は言うのだけれど……。

何だか……気持ちが落ち着くんだ。こんなこと、はじめてだよ。

これまでには感じなかった何かに気づいたレニ。その原因は？

季節が、変わったからだよ。
レニが、変わったからだよ。

彼女自身が自らの感情に目覚めたことが原因。つまり……。

CHECK POINT ⑭ 織姫の部屋（2F）
14:00～15:00全時間発生
フリー移動終了条件イベント

結局、帝劇をブラブラしていても織姫の姿は見あたらず。最後に自室へと向かってみると、閉じ込もったきりの織姫の声が、ドアの向こうから聞こえてきた。しかし彼女は、ドアを開けることを頑な（かたく）に拒み（こば）つづける。いったい何が、彼女の心にそんなにものダメージを与えたのだろう？　直接話を聞き出せないことには、その原因もわからないのに、彼女はドアを決して開いてはくれなかった……。

……少尉さんには、関係ないでしょー!?

話すことなどなにもない、と、とりつくしまもない織姫。何が彼女をそうさせたのだろう。

あっ、大神さん！ここにいたんですか!?

ドアの前で困っていると、つぼみが大慌てで駆け寄ってきた。ひとまずこの場を離れ……。

SCENE 3 帝劇の前で佇む似顔絵描きの正体は…

帝劇の前に、変な男の人が立っているというつぼみの通報を受けて、様子をうかがいに玄関まで走る大神。しかし、そこにいたのは例の似顔絵描きだった。織姫がふさぎ込む原因を知っているかもしれない彼を大神は中に迎え入れる。

その人物が、黒鬼会や、熱心すぎる帝劇ファンだったら……。

しかし、そこに立っていたのは祭りにいた、似顔絵描きの男性。

もしかしたら……という織姫の思いの先には、どんな言葉が？

最愛の女性と娘を残し、日本に帰ってきた緒方という男…その真意は

食堂に男を案内し、じっくりと話を聞こうとテーブルの向かいに座った大神。しかし、緒方と名乗るその男から、開口一番飛び出した言葉は、大神にとってあまりにも衝撃的すぎた。いわく、彼は織姫の実の父親であるらしいのだ。

画家を志し、イタリアに単身渡って修行をしていたころの恋。

娘が生まれ、最愛の女性、カリーノとの結婚を心に決めた緒方。

が、名門貴族であるその家に許してもらえるはずはなかった。

イタリアの名門「赤い貴族」とカリーノ、緒方、織姫の関係…

情熱的な恋におち、娘まで授かった挙げ句の、名門「赤い貴族」の緒方に対する仕打ち……心の底から愛していた女性と、その女性との間に生まれた娘。どうしても願い叶わず、その身を引き裂かれるような思いにとらわれつつも、カリーノの身を案じ、ソレッタ家の門の前から去った緒方。決してカリーノを、そして織姫を捨てたわけではなかったのだ。しかし、織姫にとって緒方のそんなセリフなど詭弁でしかなかったのだった。

最初からウソと決めてかかる織姫。2人の溝は大きいのだ。

これまで、父親という存在に接したことがなかった織姫。その姿を目にした今でさえ、母を苦しめた鬼か、悪魔かにしか見えていない。

カリーノや織姫との縁を切りたくて、ソレッタ家の前から去ったわけでは決してない緒方。しかし彼女たちに与えた心の傷を悔いている。

交錯する2人の心をよそに、静かに、ゆっくりと動きだした巨大な影

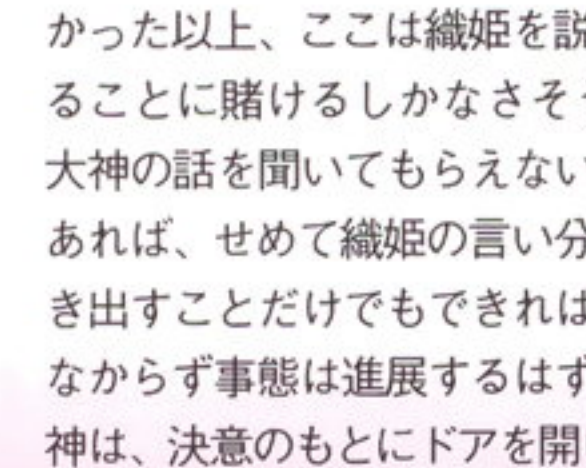
一方的に緒方を嫌う織姫によって、再び帝撃内部が揺れ始める。そんな刹那、闇の奥底では帝都を付け狙う組織がゆっくりと動き始める。もちろん、今はまだ、帝撃の面々にその兆候を知る術はない。

この男は!?

かつて陸軍病院前で大神を殴りつけたあの男が、黒く塗り込められた計画について、誰かと密談を交わしている。その計画の正体は!?

織姫のことで悩む大神のもとに、またもやあの男、加山雄一がコウモリのように登場する。

今回の事件は、あくまで織姫が緒方のことを誤解しているだけ。話し合う機会が必要だ。

隊員個室の前で、やはり織姫を心配する、さくらと紅蘭に会う。

昼間は織姫にドアも開けてもらえなかった大神。だが、事情がわかった以上、ここは織姫を説得することに賭けるしかなさそうだ。大神の話を聞いてもらえないのであれば、せめて織姫の言い分を聞き出すことだけでもできれば、少なからず事態は進展するはず。大神は、決意のもとにドアを開ける。

「俺が…」でさくらの、「あえて…」で紅蘭の信頼度がアップ。

夕食にも出てこなかった織姫を心配する他の隊員。どうしても彼女を説得する必要がある。

第七話、夜のフリー移動スタート!!

SCENE 4 第七話、夜のフリー移動のイベントは合計7個

揺れ動く織姫の心を解きほぐすために、彼女の部屋へ向かう大神。もちろんここはフリー移動なので、織姫の部屋以外にもイベントは発生するぞ。特に①中庭、⑤舞台、⑥更衣室の各イベントは見逃せない。信頼度変化という点では、③食堂、④マリアの部屋も重要なポイントだといえるだろう。時間いっぱいまで使いきれば、ここに掲載されているすべてのイベントを見ることはできるのだけれど……。

CHECK POINT ① 中庭（1F）
11:00～11:30全時間発生

秋の澄み渡った夜空を見上げて、星についての話をしているアイリスとレニ。夜ももう遅いけれど、勉強のため、少しは大目に見よう。

星についての様々な知識を吸収するアイリス。向学心旺盛だ。

戦場では、星を頼りに方角を知ることもあるとレニの一言。

CHECK POINT ② 薔薇組控室（地下1F）
11:00～11:30全時間発生

昼夜を問わず危険な雰囲気にあふれている薔薇組控室。ところが今回は、菊之丞がいれた薔薇のお茶をすすめられただけですんだ。

CHECK POINT ③ 食堂（2F）
11:00～11:30全時間発生

小腹がすいてメシを喰っていたんだ、というカンナ。織姫が夕食に姿を現さなかったことに、「食べないのはよくない」との一言。

メシはすべての活力源というカンナ。夕食ぬきはよくない。

CHECK POINT ④ マリアの部屋（2F）
11:00～11:30全時間発生

「織姫くんのことで来たんだ」というと、信頼度がグッとアップするマリアの部屋。参考になる意見も聞けるのでぜひ立ち寄りたい。

この行き違いを解決できるのは、隊長である大神しかない。

CHECK POINT ⑤ 舞台（1F）
11:00～11:30全時間発生

すみれミニゲーム

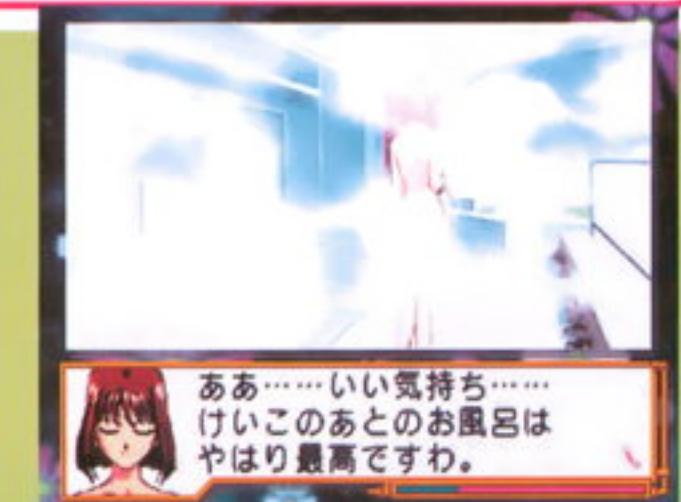
さくらが昼間口をすべらせてしまった通り、深夜ひとりでけいこをしているすみれ。彼女につきあってあげると、ミニゲームが……。

ライトアップチャンス以外にボタンを押してはいけないぞ。

このタイミングのみ、ボタンを押すことで得点が倍増する。

CHECK POINT ⑥ 更衣室（地下1F）
11:05～11:30限定発生

イベント⑤の後限定

けいこで軽く汗をかいたあとは、地下の浴場でその汗を流す……。この浴室イベントは、上のミニゲームをプレイしたあとにのみ発生。

ひと汗流したあとのお風呂は格別。だが、大神が覗いていることを知られてしまうと……。

CHECK POINT ⑦ 織姫の部屋（2F）
11:00～11:30全時間発生

フリー移動終了条件イベント

織姫の部屋のドアをノックしてみる大神。中から反応はあるものの、そこを開けてくれる様子はなく……途中からダブルLIPSが発生するものの、終わりもない。彼女の本音を引き出させるように、ダブルLIPSの外側の制限時間が切れるまで粘ろう。

じつは制限時間が切れることが、織姫の部屋に入る条件。「立ち去る」は選ばないように。

カリーノがひとり、自宅で泣いていたことが、幼い織姫にとって、ショックだったようだ。

この夜も事態の進展はほとんどなし。彼女の心はときほぐせるのか!?

緒方は今も織姫とカリーノを愛している。それをわからせよう。

カリーノの口から、多く語られることがなかったため、緒方と母の間に流れる愛情を汲み取ることができなかった織姫。彼女の誤解であることをわからせるために、やはり明日、緒方と織姫を会わせることにしようと大神が決意する。

互いに思い悩み続ける父娘。その橋渡し役は大神しかいない。

不定期刊

帝都ジャーナル 第三号

発行：一九九八年六月二十六日
セガサターンマガジン編集部

今回はドカンと織姫特集!! になる予定だったんですが…

ちわっ。サクラ担当ライターのおなじみ!? がすけつです。前回はレニ特集だったので、今回は織姫を特集……しようと思ったら、織姫のイラストが1枚もないことに気がつきました。よって今回のテーマで選ばれたイラストは下の2点。理由は秘密。そういえば先週疑問に上がったレニのスリーサイズ、答えは「秘密」だそうです。

◀兵庫県・和泉 りゅう
めっちゃ可愛い紅蘭ですな。胸に抱いている「パンダ（違う）」のぬいぐるみがいい味出してます。

◀岡山県・神 奈月
確かに、アイリスは今でいうと小学校6年生くらい？ 学校でのエピソードもあると面白そう……。

◀福岡県・レイカ
「ダンナが好きな、すみれさんを真ん中にしてみました」とか。夫婦揃ってサクラファンなのね。

◀習志野市・小原 詩晴
スゴイ！ 1から2まで、主要キャラが勢ぞろい。足りないキャラを探してみたりして……努力賞。

サクラ放談

サクラに関する雑談何でも来い!!

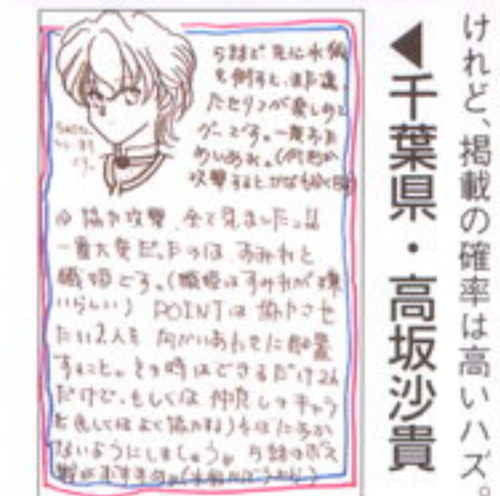
●がすけつさんは誰が好きですか？
（茨城県・アユムノスケ
兵庫県・新島 鏡／他多数

これは悩むね。上から順に、レニ、マリア、カンナ、椿、菊之丞（笑）かなあ？ でも全部好き……斧彦も!? がすけつに対するおたよりも募集してます。「頑張れ」の一言でも……。

読者投稿による 全キャラクター協力攻撃のセリフチャート!!

ついに来た!! 協力攻撃の全セリフ集。攻略記事も担当している僕から言わせていただけるのならば、「エライ！ よくやった！」という感じ。あんまりエライので、セリフをチャートにまとめて掲載してみました。

報告者の高坂沙貴さんには「檄」アイテムをプレゼントします。中身はヒミツ。でも、がすけつのサインだったらガッカリ!?そんなことはないから、みんなドンドン送ってきてね。

最終的にはランダム発生となってしまう協力攻撃。全部見ようとするとかなり大変だ。

◀千葉県・高坂沙貴
というわけで、これがレポートに同封されていたハガキ。こういうレポートも大歓迎なのでドンドン送ってね。内容にもよるけれど、掲載の確率は高いハズ。

↓攻撃側 ＼ →援護側	大神	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ	織姫	レニ
大神		さくらくん！	すみれくん！	マリア！	アイリス！	紅蘭！	いくぞ！	織姫くん！	レニ！
		大神さん！	いきますわ	隊長っ！	うんっ♡	いくで！	よっしゃあ!	いきまーす！	了解
さくら	大神さん！		すみれさん	そっちです！	まかせたわよ！	そこよっ！	カンナさん！	やりましょう！	レニ！
	よしっ！		よろしいですわ	OK ！	いっくよーっ	よっしゃあ！	いくぜっ！	やりまーす！	いくよ
すみれ	少尉！	ついてきなさい！		そちらへ！	よろしく！	紅蘭っ！	いきますわ	よろしくっ	出発よ！
	よしっ！	わかってます！		まかせて！	よーし	まかして	でぇりゃあ！	よろしく（嫌そう）	うるさい
マリア	そこです！	頼むわよ！	そっちよ！		大丈夫?!	援護を！	いつものね！	フォローして！	いくわよー！
	よしっ！	はいっ！	三下っ！		へーきだよ♡	よっしゃあ！	まかしとけっ	オッケーでーす！	了解
アイリス	いったよー♡	さくらぁ	すみれー	いくよー		いつものっ♡	やっちゃえ～♡	こっちだよー	レーニ♡
	よしっ！	わかったわ！	出番ね	いきましょう		いくでぇー！	うぉりゃあ！	わーかってまーす！	うん、いくよ
紅蘭	まかしたっ	ここが見せ場や！	頼むで！	マリアはんっ	全開やで！		一撃ィー！	織姫はん！	とどめや！
	よしっ	いきますっ！	まかせてっ	てぇーい！	えーいっ！		必殺っ！	がんばりまーす！	わかってる
カンナ	頼むぜ！	とどめだぁ！	援護しろよっ！	まかしたぜ	アイリスっ！	そこだっ！		頼むぜ！	つらぬけぇっ！
	よしっ	やあっ！	はいはい	了解よ！	ちぇすとぉー	いけー！		チェストですっ	はい
織姫	お渡ししまーす！	おまかせでーす！	よろしく（やっぱり嫌そう）	まーかせまーす！	一緒にー！	日本でーす！（としか聞こえない）	いくでーす！		協力して！
	よしっ	わかりましたっ！	いきますわ！	そこぉ！	オッケー♡	ほいきた！	チェストォ！		やだ
レニ	援護を	援護を	援護を	援護を	よろしく	援護を	援護を	援護を	
	よしっ！	わかったわ	はいはい	オーケイ！	はぁいっ	わかったで！	ここだぁっ！	了解でーす	

ハガキ募集
サクラファンのための「帝都ジャーナル」では、読者の皆様からのハガキを募集中。サクラキャラのイラスト（白黒もOK）やコスプレ写真、街で見かけた「太正」を感じさせる物件（写真つき歓迎）、このキャラが好き！ なんて思い入れから、プレイ中に笑った＆泣いたなんて雑談、キャラやスタッフ、あるいは担当に対する素朴な疑問まで、まとめてサクラライター「がすけつ」が面倒みます。「檄」レアアイテムのプレゼントもあるかも!? 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン「帝都ジャーナル」係

日本代表チームの監督になろう！ ～世界初、サッカーRPG～

●セガ／エニックス●発売中（6月25日発売）●6,800円●スポーツRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

全国のカントクさんに贈る序盤攻略

皆さん、W杯はぜんぶ観てますか？　エムボマが守備的MFやってるのを見てショック受けてますか？　睡眠、不足してますか？　そして今週、追い打ちをかけるように「日本代表チームの監督になろう！」が発売されました。連夜のテレビ観戦でヒットポイントが低下しているサッカーフリークを、さらなる睡眠不足に追い込む本作の攻略もスタート。W杯中継とゲームの合間にお読みください。

さて、発売直後となる今回の攻略では、もっとも役立つ名監督・名選手の居場所についての情報など、序盤の戦い方のポイントをチェックします。この「サッカーRPG」には、時間さえ進めれば見ることができるというイベントが多いのですが、今回はイベント攻略よりもチーム育成についての情報に重点を置いて、ゲームスタート後に早くもつまずいている人から、すいすいチームを強化できている人まで、あらゆるタイプのカントクさんの役に立つ情報をお届けいたします！

主人公の息子がサッカーを始めるイベント。でもこれは7年目の1月1週になれば必ず見ることができるのだ。

元・名監督はどこにいる？

“元・名監督”は、世界各地にいて主人公に監督としてのテクニックを教えてくれる、ありがたい先輩だ。彼らに会えば、個人技の教え方や監督特技を習得することができる。一見、大したことではなさそうだが、これを習得しているのといないのとでは大違い。特に監督特技は必ず手に入れておきたい。今回紹介するのは、レベル10前後で会うことができる名監督。レベルが上がれば、他にも登場するので探してみてほしい。

6月4週はカクタを訪ねよ

カクタは監督特技を教えてくれる。日本にある民家にいる（簡易マップの右下にある２軒並んだ家の左のほう）ので見つけるのは簡単だが、困ったことに毎年６月４週にならないと教えてくれない。もし、このチャンスを逃すと来年の６月４週になるまで待たなければならないので、忘れずに訪ねるようにしよう。

スカウトの成功率が上がったり、経験値が増えたり……。とにかくおトク。

逆転技の名人・ドリオラ（フランス）

習得できる個人技
・ロングパント
・カウンターパンチ
・サーチパス

フランスの民家（簡易マップのオレンジ色の屋根の建物）にいる。ゴールキーパーの個人技である“ロングパント”や“カウンターパンチ”、正確なパスを出すことができる個人技“サーチパス”を教えてくれるのだ。どれも合宿所の“個人技練習”で選手に教えることができる。

個人技を教えてもらうには、ある程度のレベルが必要。でもドリオラは5もあればOK。

シュートの鉄人・サントス（アルゼンチン）

シュートの個人技を教えてくれるサントスは、アルゼンチンの民家にいる。“ドライブシュート”や“ヒールサマー”など、観客を沸かせるような見た目に派手な個人技を教えてくれるのだ。ただし、サントスもレベルが低い監督には技を教えてくれないことがあるので注意したい。

習得できる個人技
・ドライブシュート
・ヒールボレー
・ダブルヒール
・ヒールサマー

格闘技とサッカーを融合させたような派手な個人技がお好みのようだ。さすが南米。

連係の達人・エールハルト（ドイツ）

エールハルトの居場所はドイツの民家。彼は他の名監督のように特技や個人技を教えてくれるわけではないが、連係の作り方に関する情報を教えてくれる。特に監督のパラメータとは関係ないが、連係をうまく作りたい人は訪ねてみるといいだろう。

イタリアにも名監督はいる!?

主人公のレベルが10前後の時点では登場しないのだが、イタリアの民家の近くでの情報によると、イタリアにも名監督はいるらしい。もっとレベルを上げれば登場するのかもしれないけど……!?　彼については次号以降の攻略でもチェックしたい。

必見!! ゲーム序盤で獲得できる名選手

NAME	AGE	PO	LV	ST	SP	SH	PS
セルバンテス	30	GK	28	144	154	140	154
ソン・ジュンホン	29	DF	24	132	122	118	152
ホイットロック	26	MF	23	139	139	129	142
ンウォス	26	FW	22	115	146	147	131

4人目の名選手を仲間にしようとすると、誰か1人とお別れしなければならなくなるので注意。

“名選手”は3人まで仲間にすることができる特別な選手。彼らはスカウトで獲得する選手と比べてレベルが高く、チームに加えれば確実に戦力アップを図れる。監督のレベルが条件に合えば、会うだけで仲間にすることができる。今回紹介するのは、レベル10前後までに仲間にできる名選手だが、もっとレベルが上がらないと仲間にできない名選手もいるので探してみよう。

「黒豹」
ンウォンス (FW)

日本のアイテムショップにいる。出身地は不明だが、名前から推測するに身体能力バリバリのアフリカンなのだろう。レベル1で仲間にでき、得点源として活躍する。

「黄金の右」
グローヴロット (FW)

強烈な右足のシュートを武器に活躍するフランスのストライカー。フランスの協会にいる。ゲーム開始当初は仲間にできないが、レベル10前後で仲間にできる。

「馬のりトマス」
トマス・ホイットロック (MF)

アメリカのバーで仲間にできる。アメリカはあまりサッカーがさかんではないようだが、彼は優秀な司令塔として活躍してくれる。なぜ「馬のり」なのかは不明。

「貴公子」
サンチグリ (MF)

その容姿と華麗なパスやドリブルから「貴公子」の異名をとるMF。スペインの協会で仲間にできる。こういう選手には中盤の上がり目でチャンスを作らせたい。

「禿鷲」
グリフィス (MF)

オーストラリアの財団にいる礼儀正しいMF。鋭さを武器にするため、「ハゲワシ」と呼ばれるが、頭髪に不自由している彼としてはあまり嬉しくないようだ。

「グレートウォール」
チャン (DF)

日本の合宿所にいるが、名前から推測すると中国出身か。「グレートウォール」の異名をとるだけあって、まさにチームの壁となって守備陣を統率してくれることだろう。

「ファイヤーマン」
カルハライー (DF)

モロッコの財団で仲間にすることができる燃える男。DFだがパスを得意としており、ボールを奪ってからの前線への正確なフィードでチャンスを生み出す。

「旋風児」
ソン・ジュンホン (DF)

韓国の協会で仲間になる、判断力とパスセンスに優れたDF。レベルが10前後にならないと仲間にできないのが惜しいが、その判断力で攻守に活躍を見せてくれる。

「ブラックウィドウ」
セルバンテス (GK)

スペインの協会にいるスペイン最高のGK。レベル11までに仲間にできる名選手GKは彼だけなので、GKを強化したい人はぜひ彼を仲間に加えるべきだろう。

ゲーム開始直後をいかに戦うべきか

この「サッカーRPG」は普通のRPGと異なる部分が多い。例えば、ゲーム開始直後から順調にゲームを進めるのは難しい。どうすればうまくチームを育てられるのか、試行錯誤しながらプレイしている方も多いかもしれない。

そんなわけで、ここでは「これさえ押さえておけば、確実にチームを育てられる」という最低限必要なポイントをチェックしていこうと思う。どこに重点を置いてゲームを進めるかということに関しては個人差があるだろうし、個性的なチームを作るためには自分なりの方法が必要になるはず。だが、ゲームを始めたはいいが何をすればいいのかわからないという人は、とりあえずこのページを参考にしてゲームのコツをつかんでほしい。

POINT この名選手をCHECK!

名選手を仲間にすれば確実にチームの戦力はアップする。ゲーム開始後、すぐに仲間にできる名選手は、日本のショップにいるシウォンス、オーストラリアの財団にいるグリフィス、アメリカのバーにいるホイットロックの3人。ただ、3人とも攻撃的な選手なので、まず2人だけを仲間にしておき、レベルが上がってからカルハライー（レベル5が目安）やセルバンテス（レベル7が目安）を仲間にするのも1つの方法だろう。

シウォンス

グリフィス

ホイットロック

POINT まずスカウトで戦力を整備

まずはいい選手がいなければ話にならない。逸材探索で有能な人材を見つけよう。できれば実名選手をたくさんゲットしておきたい。

名監督・カクタから“スカウトの心得”を教わっておくと、逸材探索の成功率が高くなるので忘れずに教わっておこう。

POINT とにかく試合の予定を組む

試合で経験値を稼がないと監督も選手もレベルが上がらないので、試合の予定は多めに組むべき。協会が用意する大会や遠征試合だけではとても足りない。協会側からの評価を上げるためには弱い相手と戦って確実に勝っておかなければならないし、経験値を稼ぐためには強い相手とも試合をする必要があるのだ。

POINT 投資は人気度を優先する

一見、チームの強化と関係なさそうなので忘れがちな“財団投資”だが、実はこれがかなり重要な要素なのだ。人気度や技術度が低いと協会の評価が下がって、契約更改に影響するのだが、この2つはそれ以上に重大な意味を持っているのだ。

まず、技術度はスカウトが見つけてくる選手の質に影響する。つまり、技術度が高ければ、新人選手の初期レベルも高くなるのだ。そして、人気度はホームゲームでの観客数に影響する。観客数が多ければ、試合後に入る経験値も高くなる。つまり、レベルが上がりやすくなるので、まずはこの人気度を優先的に上げておきたい。やることがなくなったら、とりあえず人気投資をしておこう。

ちょっとずつ投資するより、一気にたくさん投資するほうが効率的だ。

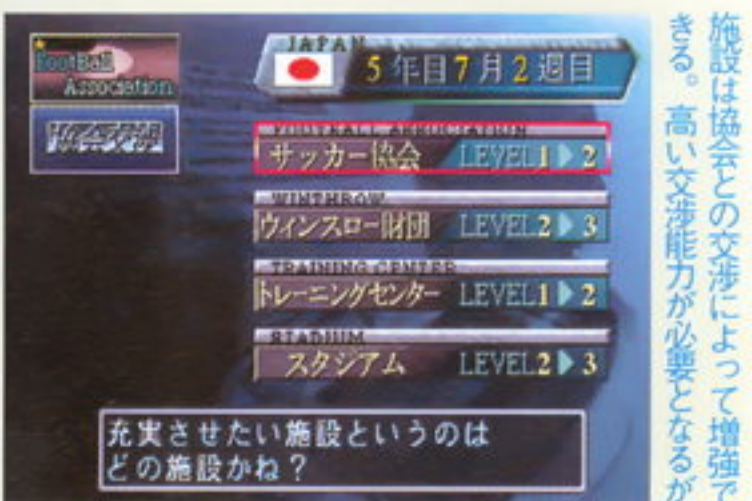
財団のレベルが上がれば、高額投資が可能に。上昇度は変わらないけど。

目標・施設をレベルアップさせる

とりあえず、最初に目指すべきなのは“施設の増強”だ。

施設を増強すると、いいことがいくつかある。まず、スタジアムを大きくすれば、観客数の増加が見込めるので、レベルが上がりやすくなる。財団をレベルアップさせれば、10000Gを超えた巨額の投資が可能になる。それに、合宿所を改善すれば、トレーニングのメニューを増やすこともできる。とにかくいいことずくめなので、監督のレベルが上がったら、協会で施設の増強を交渉しよう。

協会をレベルアップさせると、より強い相手と親善試合を組めるようになり、経験値が稼げる。

協会の「施設増強」で

施設は協会との交渉によって増強できる。高い交渉能力が必要となるが。

検証シリーズ① 経験値はどうやって稼ぐのか？

カザフスタンやウズベキスタンと親善試合を組んで、せっかく勝ったのに経験値が2しか入らなかった、なんて経験はないだろうか。こんなことをしていたら、次のレベルに上がるまで、100試合以上消化しなければならなくなる。

一体、経験値はどのようにして決められるのだろうか。マニュアルには経験値を決める4つの要因というのが載っているので、これをもとにして上手に経験値を稼ぐ方法について検証していきたい。

・相手によってこんなに差が出る・

＜韓国の場合＞

EXPERIENCE

NAME	Lv	EXP	TOTAL	NEXT
すがわら	8	16	1640	107
セルバンテス	27	29	18568	1330
ナラハシ	10	37	2600	129
イハラ	14	28	5097	253
オムラ	17	32	7448	440
ソウマ	17	28	7394	494
ナカタ	16	25	6681	306
キタザワ	14	35	5295	55
ホイットロック	22	33	12111	1100

人気度や大会の規模などを同じ条件にして、対戦国を変えてみた。相手が韓国だと、経験値はこんなもん。

＜ユーゴの場合＞

EXPERIENCE

NAME	Lv	EXP	TOTAL	NEXT
すがわら	8	54	1624	123
セルバンテス	27	88	18539	1359
オムラ	17	113	7416	472
アキタ	13	86	4079	534
イハラ	14	104	5069	281
ナカタ	16	108	6656	331
キタザワ	14	95	5260	90
ソウマ	17	119	7366	522
ホイットロック	22	108	12078	1133

ユーゴスラビア相手だと経験値に3倍以上の差が出る。相手国の強さが変われば経験値はこんなに増えるのだ。

経験値を決める4つの要因

- 観客数
- 相手国の強さ
- 試合の勝ち負け
- 大会の規模

検証① ホームとアウェイの違いは？

中東諸国での試合は観客数が多いような気がするのだが……。

自国で行う試合（ホーム）と相手国で行う試合（アウェイ）では明らかに差があると思われる。自国と相手国の人気度が異なる場合、観客数と経験値にも差が出てくるはずだからだ。つまり、自国の人気度が低い初期の段階ではアウェイのほうが経験値を稼ぎやすいと言えそうだ。

結論 序盤はアウェイで稼げる

研究 「人気の好循環現象」について

- 人気投資
- ↓
- 観客数増加
- ↓
- 監督がレベルアップ
- ↓
- 交渉能力が上がり施設増強が可能に
- ↓
- ・強敵と戦える ・さらなる人気投資

人気投資には、どんな効果があるのか。直接的にはホームゲームでの観客数に影響するが、長い目で見るとさまざまなメリット(経済効果？)があるのだ。サッカー人気が上がることで観客数が増え、選手や監督のレベルが上がりやすくなる。その結果、監督の交渉能力も上がるので、協会との交渉での施設の増強をしやすくなる。それによって、強い国と親善試合を組めるようになったり、高額の投資が可能になったりもする。そうすれば、さらにレベルを上げやすくなるし、人気度を一気に上げることもできるようになる。結局、人気投資によって、監督のレベル、施設レベル、チームや選手のレベルなどに幅広く影響を与えることになり、「人気の好循環」とでも呼べるような現象が起きるのである。

検証② どう戦うのが一番効果的なのか？

ゲーム開始当初に戦える最強の敵はおそらくハンガリーだろう。

データを見ると、同じ国と戦っても、大会規模によって観客数も経験値も大きな差が出ることがわかる。では、どのような試合で戦えば、もっとも効率よく経験値を稼ぐことができるのだろうか？　最初はアウェイのほうが稼げる場合が多いのだが、人気度がある程度上がってアウェイよりも観客数が多くなったら、ホームで強い相手と親善試合で戦うほうが明らかにいい。なぜなら、ホームでは選手の体調が良くなるので、格上の相手にも勝つ確率が高くなるからだ。ローリスクで稼げるのも魅力。

DATA・韓国戦の場合

	観客数	経験値
親善試合	5038人	15前後
I杯本戦	15275人	70前後

結論 自分より少し格上の相手とホームで戦う

検証③ 監督の性格は「理論家」がいい？

監督の性格は成長の仕方にも影響してくるらしいが……。

人気度が上がれば、観客数が増え、経験値も増大するから、人気投資の効果に影響する監督の運営能力は重要。ということは、監督の運営能力が少しだけ高い“理論家”が有利になるのではないだろうか？　他の性格にもそれなりのメリットもあるので一概には言えないが……。

結論 一概にそうだとは言えないのだが……

Shadows of The TUSK

●ハドソン●発売中(5月21日発売)●6,800円●キャラクターバトルシミュレーション●特製キャラクタープロフィールカード同梱●1〜2人プレイ用●セガサターンモデム(XBAND)対応

対戦で勝つためのデッキと戦略

他のプレイヤーと対戦できるVersusモードでは、Storyモードのようにパワーでなんとか押し切って勝つという勝負は少なくなる。勝つためには、キャラの特殊能力を組み合わせたコンボを活用し、独自のデッキで攻める必要がでてくるのだ。そこでいくつかのデッキ案を紹介しよう。これらのコンボの要となる、キャラと基本的な戦闘の方法を参考に、オリジナルのデッキを完成してほしい。「TUSK」は、プレイ中の作戦と同じくらいにデッキを組み立てることが重要なゲームなので、コツがつかめればデッキを考えるだけでも楽しくなるはず。また、デッキを組み立てながら各キャラの特徴を覚えていけば、相手がどんな攻め方をするのか予想でき、素早く対処できるようになるだろう。

遠距離攻撃デッキ

離れた敵を攻撃できる能力を持つバデロスなどのキャラで、敵リーダーだけを狙っていくデッキ。速攻型なので、リーダーのHPが高かったり戦いが長引くと不利になる。マナを確保するキャラと、リーダーを追いつめるキャラが必要。

バデロス[レーザーアイ]

指定方向1列に3ダメージを与える「レーザーアイ」は、魔法攻撃ではないので確実にダメージを与えられる。ただしターンの最初にHPが1減るのと、歩行1と移動力がないので、できれば2体召喚するのが望ましい。

クラウド[手留弾]

6マスの広範囲に2ダメージを与える「手榴弾」で、バデロスの補佐をする。敵リーダーの逃げ場をなくし、最後のトドメを刺すのにも使える。ただし、「手榴弾」を使うには3マナ必要なので残りマナには注意。

ラゴン[水のやいば]

指定方向1列に2ダメージを与える「水のやいば」は、獣人には無効なので仲間の獣人を盾にして遠距離攻撃ができる。敵リーダーが獣人でないか、魔法防御能力がないかを確認してから召喚するのがベスト。

カタパルト射出デッキ

通常2マスまでしか移動できないキャラを張り飛ばして、敵陣の奥へと進ませるデッキ。飛ばされたキャラは、絶対防御のエンチャントでもかけない限り次のターンにやられてしまう。できるだけダメージを多く与えられる、ザドックやガリュウがいい。

サヴェージ[張り飛ばし]

「張り飛ばし」は、隣接キャラに2ダメージを与えて止まるまで強制移動させる。これを仲間のキャラに使う。強制移動させられたキャラは、さらに移動できる。意外なところまで移動できるのだ。

一見右上のラゴンには攻撃が届かないように思われるけれど……。

左のサヴェージがザドックを張り飛ばすとジグーの前まで強制移動する。

さらに、ザドックは飛行2なので、ここまで移動できる。

いけにえデッキ

以前紹介したケンドラの攻撃力をガルヴァドスの酸液でアップしていくデッキと同系列のもの。ケンドラの代わりにグレイヴヤード・ナイトを強く育てていく。グレイヴヤード・ナイトの隣接地点に敵がいない時には、仲間のザドックなどを攻撃してHPを増やす。さらにザドックの「戦神の加護」をグレイヴヤード・ナイトにかけて攻撃力を＋1していく。

グレイヴヤード・ナイト[魂の剣]

グレイヴヤード・ナイトは、ターンの開始時に2ダメージを受けるので、強く育てるにはかなりのテクニックが必要となる。「魂の剣」の能力で、通常攻撃で与えたダメージ分のHPが増えるから、毎ターン攻撃したい。そのため、仲間を攻撃して生け贄にするのもひとつの作戦となる。また、攻撃力をアップするキャラを仲間に入れると効果的。

獣デッキ

以下のキャラ以外に、キャヴァリー、ガルヴァドス、カスピッドを含め一番数の多い種族が獣人だ。ダメなデッキ例として、カーカスの「野生」で獣人の攻撃力をアップする獣人デッキがある。敵の獣人もパワーアップしてしまうのだ。

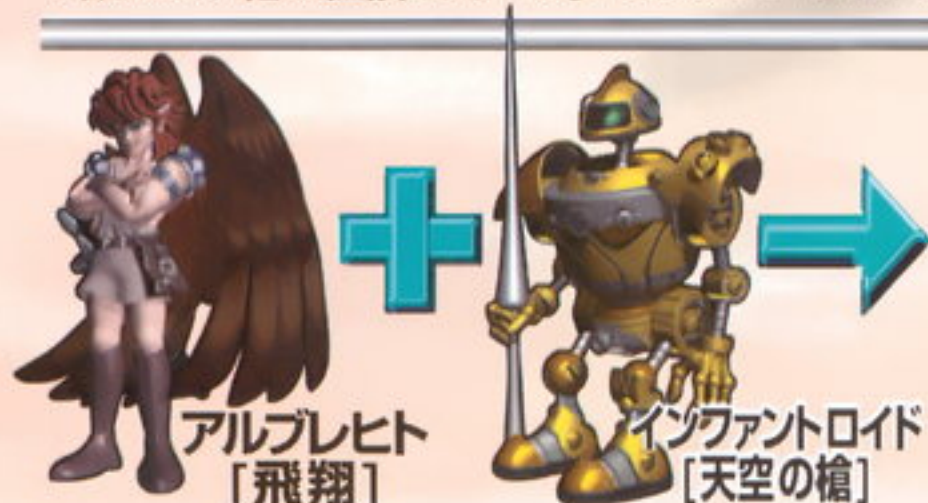
ガリュウ　ケンドラ　カーカス[野生]　ブラック・バイソン　グレイヴヤード・ナイト　サイクロプス　クリーパー　ジグー　ガーディアン　ランブル　ラゴン　アルブレヒト

属性を利用したコンボ的な能力の活用

コンボの中には、各キャラの属性を利用したものがある。同一属性の複数キャラに効果を与えられるので、単体に影響するコンボよりも大きな威力が期待できる。移動形態の歩行と飛行や、種族に関するものを紹介しよう。また各キャラには、種族による特徴があることを覚えておこう。一番数の少ない機械種族は、水や酸系統の攻撃に弱いけれど、魔法に対する耐性を持つキャラが多い。魔法の酸攻撃では効果がないこともあるのだ。死霊はほとんどのキャラが自己再生能力を持つ。これといった弱点がないのが人間。一番種類の多い獣人は、他の種族に比べて少しだけHPとAPが高いのが特徴だ。

カイリーが「雷壁」を使っても、魔法なので仲間は無傷。右は各種族に強いキャラのデッキ。

飛行を与えて+3ダメージ

アルブレヒト［飛翔］＋インファントロイド［天空の槍］

アルブレヒトの「飛翔」の能力は、周囲8マスにいるキャラすべてを飛行にする。通常なら仲間だけに使いたい能力だけれど、インファントロイドがいるときは敵も巻き込んでしまおう。インファントロイドは、飛行のキャラに対して攻撃力が＋3されるからだ。6ダメージで倒せる敵だけなら、なおいい。

飛行キャラをすべて落としてダメージ

ハリー・ウェブ［墜落］＋サイクロプス［地震］

サイクロプスの「地震」の能力は、歩行キャラにしかダメージを与えられない。そこでハリー・ウェブの「墜落」の能力を使い、すべてのキャラの飛行能力を奪ってダメージを与える。もし、敵の主要キャラが歩行だったら、逆にこちらの歩行キャラにアルブレヒトの「飛翔」で飛行を与えるという使い方もある。

ツー・ルン［暗黒の封印］→ガーディアン［生の負債］
ラゴン［行動の負債］

コンボのためには、マナを使って特殊能力を使う。そのためマナを使えなくするツー・ルンの「暗黒の封印」は、相手の作戦を大幅に狂わせられる能力だ。毎ターン8マナ確保できれば、相手の特殊能力を封印できる。また、マナを必要とするキャラを倒すことも可能。

死霊

タスカー　ヘルハウンド　ツー・ルン
ターラ　カーロフ　ジョリー・ロジャー

＋ターラ［悪夢］

種族、死霊の攻撃力を＋1

敵味方問わず、死霊の攻撃力を＋1するのがターラの「悪夢」の能力だ。死霊キャラが多いデッキでは有効に使える。特に、相手のダメージ計算を狂わせられるだろう。また、相手にも死霊がいる場合には、ターンの最後にツー・ルンの「解呪」（場）で「悪夢」を打ち消すという手もある。

死霊に対して攻撃力＋4

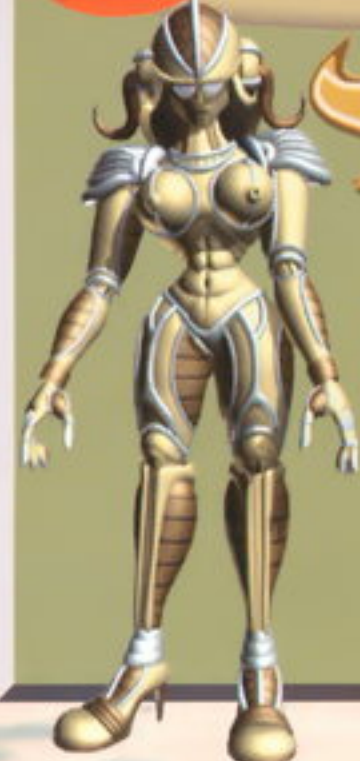
セレステ［聖なる杖］

再生能力を持つキャラの多い死霊に偏ったデッキには、セレステで対抗しよう。死霊に対して＋4の攻撃力アップだから、実質AP6だ。

その他、種族に関係する能力

上記の例の他にも、特定の種族に対して強くなる能力を持つキャラや仲間をパワーアップさせる能力を持つキャラがいる。それらをどう活用するか考えてみよう。

ヘルハウンド［百獣の牙］　クラウド［電磁の剣］　ラゴン［水のやいば］
カーカス［野生］　パメラ［腐敗の霞］　ガルヴァドス［酸液］

スペシャルキャラ Special Character

カイリー

種族：機械　召喚MANA：12
AP：3　歩行：2
HP：16

特殊能力
■自爆
周囲8マスに残りHPの半分のダメージ／自身は消滅
■雷壁(魔法／3マナ)
隣接方向横1列に2ダメージ

謎に包まれていたレア度Sのキャラ2体のうちの1体がカイリー。全身機械の殺人マシンは、未来のパラレルワールドからやってきた。強盗事件に巻き込まれて死亡した、レベッカの生まれ変わりだという。

「雷壁」は自分のいるマスの正面ではなく、横1列にダメージを与える。これで遠距離攻撃をしながら、HPをセレステの「聖なる祈り」などでアップして、十分なHPになったら敵リーダーめがけて特攻させよう。「自爆」の能力はHP半分のダメージを与えて消滅する。サヴェージの「張り飛ばし」で送るのも効果的だ。

SF III ワンポイント

レリアンス：洞察力鋭く義侠心にあふれた将軍。シーゲイト号の艦長を務める。下級貴族出身で似た境遇のメディオン王子に理解を示し、公私にわたり助力する。筆跡まで真似できるほど現皇帝に心酔していた。

オネスティ：レリアンス旗下のペガサスナイト。シーゲイト号の進路に先立って飛び、情報を収集する調査員である。彼女へのレリアンスの信頼は厚く、それを見込んだ皇帝から帝国首都への手紙を託される。

SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子

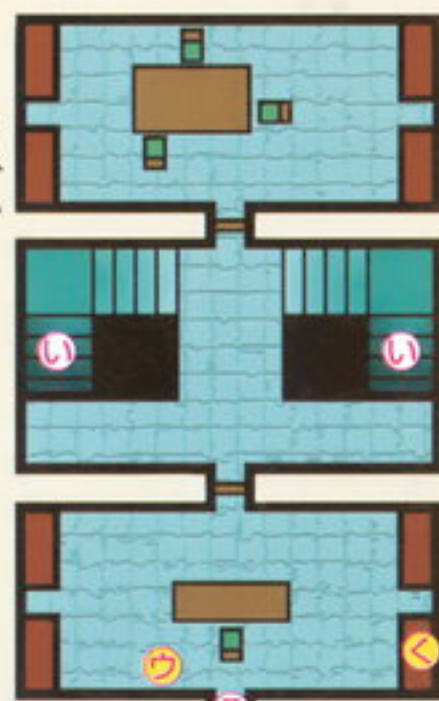
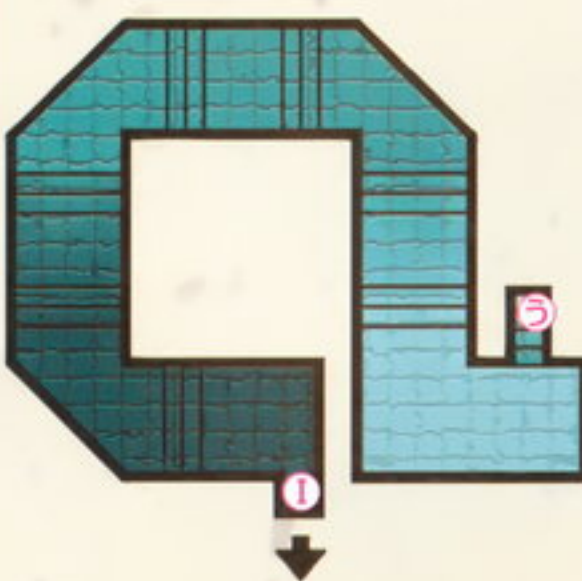
シャイニング・フォースIII

●セガ●発売中●4,800円●シミュレーションRPG●1人プレイ専用●全年齢推奨

皇帝奪還！

捕われた仲間を救うため、メディオンとシンテシスは総督府へと潜入した。厳重な警備の中を進んだ王子たちは、警備兵の話から、さらわれた皇帝がグラビーの元にいることを知る。総督府に入り込むためにワザと捕まっていた仲間たち。彼らを解放したメディオンは、父皇帝を救うべく、総督府の奥に建つグラビーの邸へと向かう。

総督府2階

牢獄戦闘後、総督府1階のサロンから、入れるようになる2階の部屋。宝箱があるので、他のルートを選んだ時、取り忘れないように。

サラバンドの総督。故郷を劣性ヒュードルに売り渡して、古代の超技術を得たと言われている。娘が1人いるようだが――？

グラビー

総督府牢獄

中庭に出るルートは3つある。出口によって味方の配置が変わるが、戦い方は同じだ。メディオンを◎付近に置き、敵をおびきよせたら、仕切りを利用して遠距離攻撃でたたく。いずれも自分たちの近くから順に片づけていくこと。ただし、邸の外側入り口前にいるマスターメイジとハイプリーストの2体には注意が必要だ。同時に魔法を使われるとやっかいなので、1体ずつ誘い出して各個撃破したい。なお、中庭の敵に構わず邸内に入ってもOK。メディオンが邸に入ると、残った敵も後を追って室内に入ってくるが、室内側の邸入り口付近（マップ切り替え地点）に固まって侵入してくるので、そこを囲むように魔法ユニットを配置、広範囲魔法で倒せばいい。邸内では、デスヘレンがⒶに着くと増援Aが出現する。そのうち1体は仲間と別方向を向いているが……？　おびき出し可能な敵をすべて倒し、増援Aを遠距離攻撃でたたいたら、最後にデスヘレン。召喚魔法を1人で受けないよう、味方は固めて行動させたい。また、皇帝と軍師は放っておいていい。ホワイトナイトを助けても経験値は入らない。

宝箱㋐「いやしの水」
使うと対象者のHPを全回復してくれるアイテム。牢獄戦闘時に扉の前のタルを壊しておかないと、入れない通路にある。

宝箱㋑「ミスリルのかけら」
鍛冶屋で特殊なアクセサリーに加工してもらえる。いやしの水と同じく、タルを壊さないと通れない通路の奥の宝箱の中身。

宝箱㋒「ミスリルクォレル」
射程2～3、攻撃力+23。装備すると会心率が上昇する、弓・神聖相性のクォレル系武器。ミスリル銀を原料として作られており、総督府2階の宝箱に入っている。強力だが、転職済みの弓兵でないと装備できないので注意。

宝箱㋓「ワンドオブカダス」
攻撃力+18、防御力+8。邪教僧に有効な破魔相性のワンド。装備するとウェンディゴLv1が使える。「シナリオ2」では、武器を装備すると使える武器魔法は、装備したまま使い続けるとLvを上げることができる。

グラビー邸中庭

中庭出現敵ユニット
①サラバンド兵×8
②シルバーナイト×2
③ハイプリースト
④マーセナリィ
⑤マスターメイジ

邸内出現敵ユニット
★デスヘレン（Boss）
仮面邪教僧（青）×9
⑥初期配置
⑦初期配置・増援B
⑧増援A
⑨仮面邪教僧（灰）
⑩ハーピイ×2

その他ユニット
1ドミネート
2フィデリィティ
3アロガント
4グラビー
5ホワイトナイト×5

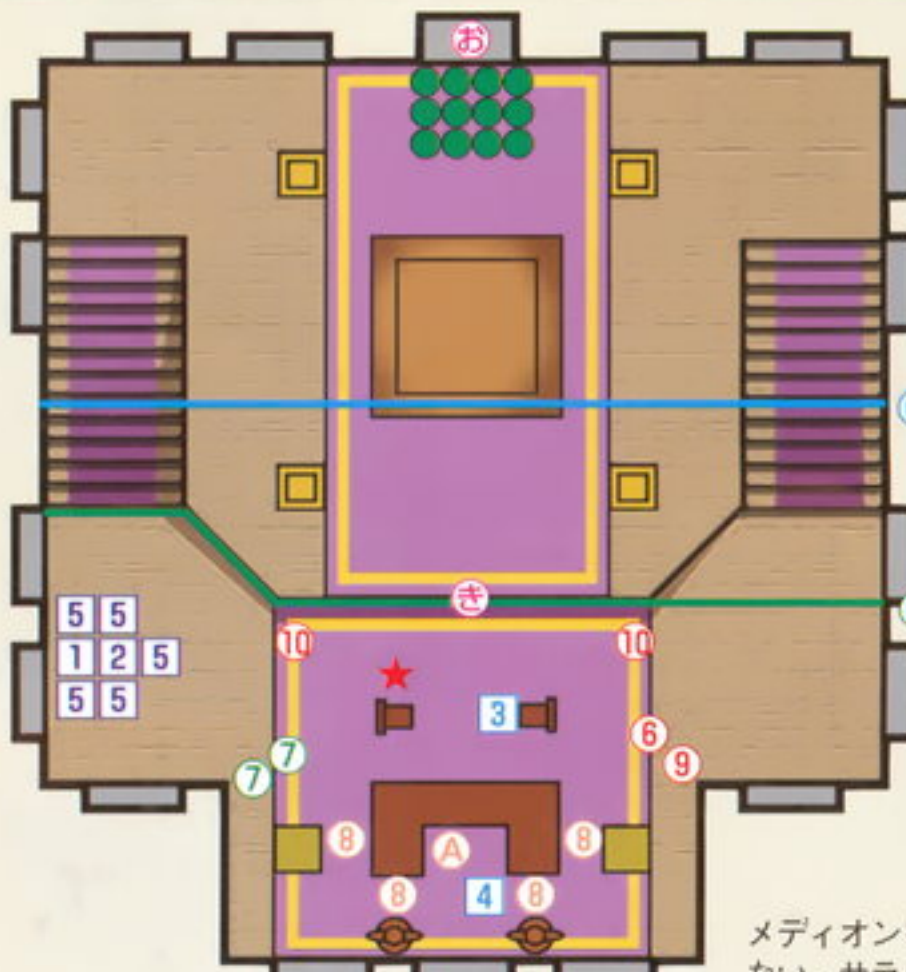
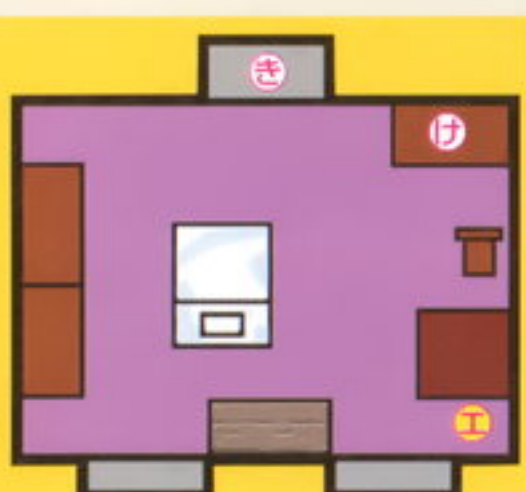
Point地点・その他
あ1階へ い1階サロンへ
うえ通路
お グラビー邸入口
か総督府
き グラビーの部屋への扉
く金貨×800枚
け日記のある本箱
◎味方を配置する場所
Ⅰ～Ⅲ総督府出口
Ⅰ～Ⅲ各出口を出た時の自軍初期配置
Ⓐデスヘレンの待機位置
Ⓑ邸内増援B出現ライン
Ⓒイベント発生ライン

BATTLE 22 グラビー邸中庭～邸内戦

条件 ブルザム教司祭デスヘレンを倒せ

総督府奥にたたずむグラビー邸。皇帝奪還に向かう一行は、美しい中庭で巡回警備するサラバンド兵と遭遇する。しかもその先には、さらに恐ろしい敵が待ち受けていた――。

グラビーの部屋

バトル22、ヘッドランド荒野での戦闘に入った後、リターンで戻ると入れるようになる部屋。ワンドオブカダスの入った宝箱がある他、グラビーの日記が読める本棚がある。物語を深く知るためにも、日記は読んでおこう。

グラビー邸内

メディオンを外に残すと中庭の敵は邸に入らない。サラバンド兵以外が王子を狙うだけだ。

サラバント出立！

皇帝を誘拐したのは、やはり第2王子アロガントと共謀したグラビー、それにブルザム教の仕業だった。忍びのヤシャの乱入で首謀者たちを逃がしてしまうものの、無事に皇帝を救出する一行。そして、助け出した皇帝に帝国首都の危機を伝えるメディオンたちだったが、皇帝は今を好機とし、共和国の首都アスピアへ進軍することを宣言する。

NPC（ノンプレイヤーキャラ）として戦闘参加するユニット

ドミネート　HP40/MP0、攻58、防25、早16、運5、移6。装：バトルブレード。必殺技：フォトン・レイジ、カウンター。

レリアンス　HP42/MP0、攻60、防26、早14、運5、移6。装：バスタードソード。特殊攻撃：会心の一撃。

ホワイトナイト　HP40/MP0、攻67、防29、早13、運3、移6。装：ヘビーメイス。特殊攻撃：会心の一撃。倒れても問題なし。

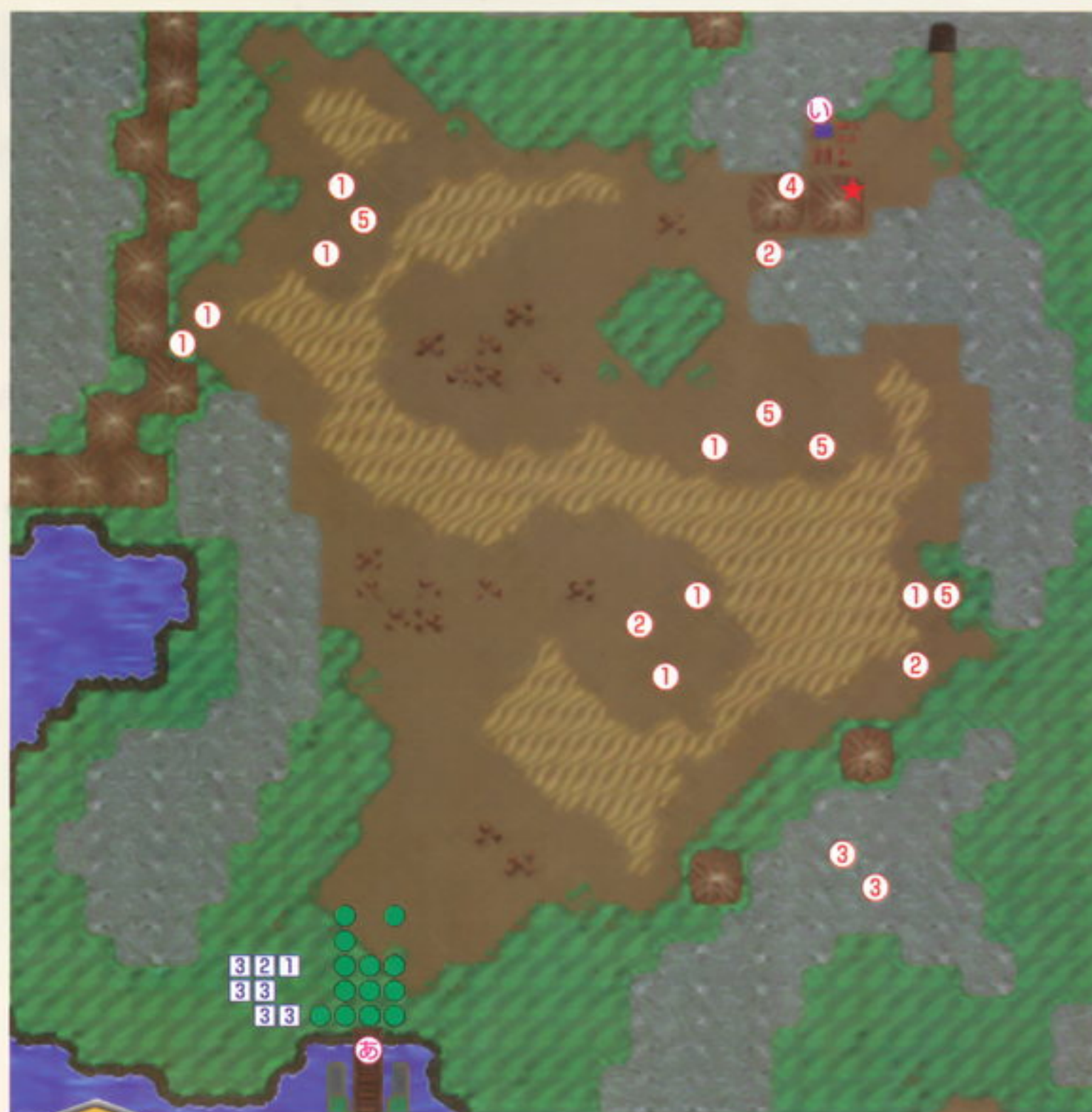
復帰するユニット

ゼロ〈鳥人バードラー〉　離脱期間が長いため、他のユニットとのレベル差が大きくなりがち。慎重に育てなおしたい。

出立直前に味方になるユニット —シンクロニシティ・兄か弟か—

サラバンド桟橋の入り口では「シナリオ1」でガロッシュが生きていれば本人が、死んでいると弟のジェイドが仲間になる。魔法耐性が大きく異なる他、物語も変化する。

ガロッシュ〈スナイパー〉　加入時Lv6の例：HP31/MP0、攻50、防25、早18、運5、移5。耐性：炎・氷・雷・風が各8、光・闇が0。装：ロビンの矢。所持品：いやしのしずく。初期所持必殺技：フリーズアロー、ヒュプノアロー。支援効果：会心。魔法耐性が強く、地形効果にもあまり左右されず動くことができる。バトル23ではボスのジェイドに話しかけられるが、弟との戦いは止められない。加入時のLvが低いので、ゼロとともに上げてやろう。

ジェイド〈メタルガンナー〉　加入時Lv6の例：HP32/MP0、攻48、防27、早15、運5、移5。耐性：炎-5・氷-10・雷・風・光・闇が0。所持品：グレートシェル、薬草。必殺技：フラッシュシェル、アーマーシェル。支援効果：会心、反撃。兄が死んでいる場合のみ仲間になる。魔法耐性はないが、兄同様、地形にあまり影響されない。初期装備のままだと射程が短く、ドミネートたちのいる戦闘では少々不利。ミスリル銀などで武器を作り、装備させよう。

BATTLE 23 ヘッドランド荒野

条件 敵軍のボスを倒せ（※）

※ボスは、サラバンド桟橋で仲間にしたのが①ガロッシュならジェイド、②ジェイドならヒルジャイアントになる。

ドンホートとは異なり、メディオンの動きに関係なく進軍してしまうドミネートたちの扱いが問題。皇帝が倒されると戦闘に敗北、町に戻されてしまうので、まずは回復系の味方ユニットを皇帝につけよう。あとは、味方数人を皇帝たちに先行させて、早めに敵を倒していきたい。皇帝の進軍方向以外、右方の敵は残りの味方で倒すこと。砂地がある広いマップなので、味方がどの程度移動できるかを確認しながら進むことが大切。今のうちにレベルアップさせたいゼロとガロッシュ（またはジェイド）だが、最初は弱いため、他のユニットで、HPを削った敵を倒させよう。だが、皇帝たちもHPの少ない敵を狙ってくるので、横取りされないよう敵の周囲を味方で囲み、彼らが近寄れないようにしておきたい。ハーピィとハイプリースト（ゼロはブラスローダーにも）注意のこと。ボスがジェイドの場合、倒すとバトルブレイス（攻+2）を入手。戦闘後のイベントは、ボスによって変化する。

出現敵ユニット

- ★ボス（※印参照）
- ①アスピニア兵×8
- ②ギガントアーマー×3
- ③ハーピィ×2
- ④ハイプリースト×2
- ⑤ブラスローダー×4

Point地点・その他

- 1 ドミネート皇帝
- 2 レリアンス将軍
- 3 ホワイトナイト×5
- あ サラバンド
- い アイロ村

BATTLE22～23敵ユニットデータ

デスヘレン（BOSS）　HP130、MP45、攻50、防33、早22、運9、移5。武器：地獄のロッド。所持：金貨×900、シルバーリング。魔法：フリーズLv3、フェニックスLv2。特殊攻撃：スタンブロウ（麻痺）。召喚魔法対策のため、味方は固めて配置。強力な直接攻撃にも注意しよう。彼女を攻撃すると、隣接しないと動かなかった増援Aが動き出す。デスヘレンを倒す前にたたいておこう。

ジェイド（BOSS）　HP33、MP0、攻55、防38、早17、運5、移5。武器：バスターショット。所持：金貨×800、バトルブレイス。特殊攻撃：フラッシュシェル（効果：眩惑）、アーマーシェル、エクスプロード。ヒルジャイアントに比べてHPは低いが、破壊力の高い必殺技の発動が恐い。とは言え、そう強い敵ではない。他の敵を一掃したあとに、落ち着いて倒せばいい。

ヒルジャイアント（BOSS）　HP70、MP0、攻56、防36、早13、運2、移5。武器：バトルメイス。所持：金貨×480、薬草。特殊攻撃：スタンボム（効果：麻痺）、痛恨の一撃（残り体力を1にする）。ジェイドのいたヘッドランド軍の隊長だけあって、HPも攻撃力も高い。だが、近距離攻撃しかせず、近接しないと動いてこないので、防御力・HPの高い味方で囲んで、袋だたきに。

アスピニア兵　HP50、MP0、攻46、防35、早18、運2、移6。武器：ヘビーハルバード。所持：金貨×650、薬草。サラバンド兵より多少強い。囲まれないよう、1体ずつおびき出して倒そう。剣系ユニットは要注意。

邪教僧（青）　HP50、MP0、攻40、防26、早19、運4、移6。武器：シミター。所持：金貨×460、毒消し草。特殊攻撃：ポイズンアタック。魔法を使わないうえ、もらえる経験値も高いので、Lvの低い味方に倒させよう。

邪教僧（灰）　HP78、MP17、攻40、防26、早24、運7、移5。武器：ブロンズロッド。所持：金貨×650、女神の涙。魔法：スパークLv2。一度魔法を使うとMPがなくなる。その後は、階段脇から遠距離攻撃で倒すといい。

ギガントアーマー　HP58、MP0、攻50、防38、早12、運3、移4。武器：ヘビーメイス。所持：金貨×700、いやしのしずく。特殊攻撃：スタンボム、痛恨の一撃。側にいる2体の敵との同時攻撃を受けないよう、誘い出してたたく。

サラバンド兵　HP44、MP0、攻42、防30、早17、運2、移6。武器：ヘビーハルバード。所持：金貨×510、いやしのしずく。牢獄戦闘時と同じ相手。高いレベルの、ブレイズなどの魔法が有効だ。味方の経験値稼ぎに。

シルバーナイト　HP55、MP0、攻48、防32、早21、運3、移7。武器：ヘビーランス。所持：金貨×630、いやしのしずく。特殊攻撃：ドミニオン・レイ（効果：眩惑）。一部能力が牢獄戦ボスと違うが、剣系ユニットはやはり注意。

ハーピィ　HP52、MP0、攻47、防34、早23、運4、移6。所持：金貨×580、天使の羽。特殊攻撃：パニックハウル（効果：混乱または眩惑）。ハーピィ自体より、混乱した味方が恐い。妖精の粉は忘れずに持っていこう。

ハイプリースト　HP46、MP21、攻38、防27、早18、運5、移5。武器：パワーアンク。所持：金貨×700、妖精の粉。魔法：ヘルブラストLv4、オーラLv1。HPの高い味方1人に魔法を受けさせ、他のユニットでたたくといい。

ブラスローダー　HP50、MP0、攻48、防37、早15、運2、移4。武器：グレートシェル。所持：金貨×500、毒消し草。弓兵なのでゼロは側に寄せないほうが無難。直接攻撃できる味方で周囲を囲めば、攻撃されずに倒せる。

マーセナリィ　HP46、MP0、攻42、防28、早14、運2、移5。武器：パワーアックス。所持：金貨×500、薬草。特殊攻撃：フルスイング。素早さの能力値が低いので、相手より素早い味方で先制攻撃してしまうとラクだ。

マスターメイジ　HP34、MP14、攻36、防25、早23、運4、移5。武器：ブロンズロッド。所持：金貨×600、いやしのしずく。魔法：フリーズLv3、スリープLv1。フリーズLv3は強力なので、味方の配置に気をつけよう。

シナリオ2 VOICE CAST

- メディオン　林延年氏　「キミに恨みはないが…」
- キャンベル　幸野善之氏　「これで決まりだ！」
- シンテシス　野上ゆかなさん　「つざけんじゃないわよ！」
- ウリュド　高戸靖広氏　「もお、怒ったぞっ！」

SFⅢワンポイント

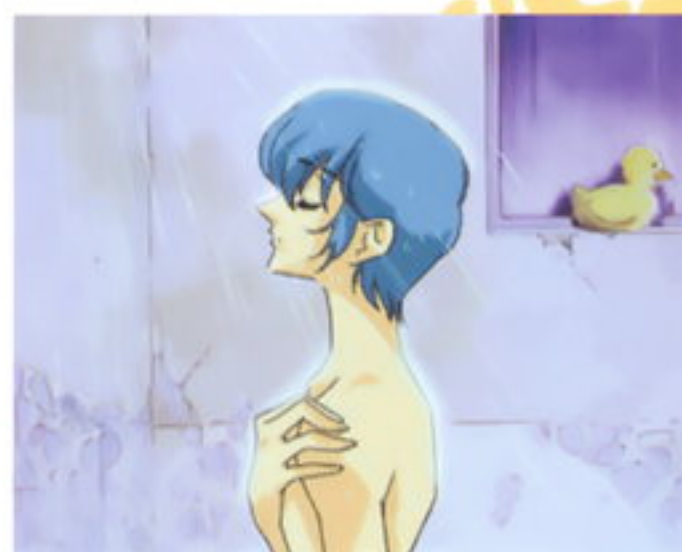
「フォースⅢ」で戦闘に参加できる味方は通常12人だが、バトル23では最大13人が参戦できる。しかし、ここで気をつけたいのは、フィールドに出ると必ず参戦することになるガロッシュ（またはジェイド）とゼロ。この2人が加入できるだけの空席がないと、町で決めておいた参戦ユニットの1人が強制的に外されてしまうのだ。外したくないユニットがいる場合は、本陣でガロッシュ（ジェイド）を通常の12人の参加メンバーに入れた状態で部隊を編成しなおそう。

少女革命ウテナ いつか革命される物語

●セガ●発売中（5月28日発売）●6,800円（2枚組）●アドベンチャー●1人プレイ用●全年齢推奨

あなたの世界を革命する方法

ウテナのエンディングは全部で10個。でも生徒手帳のシールのスペースは11あるよね。それがなぜなのかは、まだヒミツ。

今回は、10のエンディングから一挙に8つの条件を紹介しよう。エンディングは、大別して3つのタイプに分けられる。まず、ラブラブ編と呼ばれている冬芽編、西園寺編、樹璃編、幹編、ウテナ編の5つ。これらのエンディングは、特定の人物と仲良くなり、ウテナ以外の場合は、特定のイベントも見なければならない。その他のタイプでは、ノーマル編は、ラブラブ編に行けなかった場合のエンディング。そしてアキオ編、黒薔薇編は、千種の存在が忘れ去られ、スタッフロールがない、ある意味隠しのエンディングだ。

あなたが望む世界は、これですか？　でも、ミッキーのシャワーをのぞくと、「心の気高さ」が上がらないのよね。欲望はほどほどに。

エンディングとそのクリア条件

冬芽編

冬芽の「心の気高さ」が100%を越えていること。24日深夜に冬芽の部屋で一夜を過ごすこと。そして25日に、生徒会の誰か1人以上が千種側に付いており、ウテナが決闘に勝つこと。

ウテナ編

ウテナの「心の気高さ」が100%を越えていること。生徒会メンバーとのラブラブエンディング条件を、誰1人満たしていないこと。そして、決闘でウテナが勝利すること。

西園寺編

西園寺の「心の気高さ」が100%を越えていること。24日深夜に、倒れた西園寺を病院で夜通し看病すること。そして25日に、生徒会の誰か1人以上が千種側に付いており、ウテナが決闘に勝つこと。

ノーマル編

ラブラブ編のエンディング条件を、誰1人満たしていないこと。25日に、生徒会の誰か1人以上が「心の気高さ」を保っていること。そして生徒会の味方が戦いに勝ち、ウテナが決闘に勝つこと。

樹璃編

樹璃の「心の気高さ」が100%を越えていること。24日深夜に、廃墟で千種から樹璃のロケットを取り返すこと。そして25日に、生徒会の誰か1人以上が千種側に付いており、ウテナが決闘に勝つこと。

アキオ編

ウテナの「心の気高さ」が0になっていること。25日に生徒会の誰か1人以上が「心の気高さ」を保っていること。そして25日放課後に誰かに相談し、「わたしが代わりに戦う」を選択すること。

幹編

幹の「心の気高さ」が100%を越えていること。24日放課後に、幹とデートの模擬練習をすること。そして25日に、生徒会の誰か1人以上が千種側に付いており、ウテナが決闘に勝つこと。

黒薔薇編

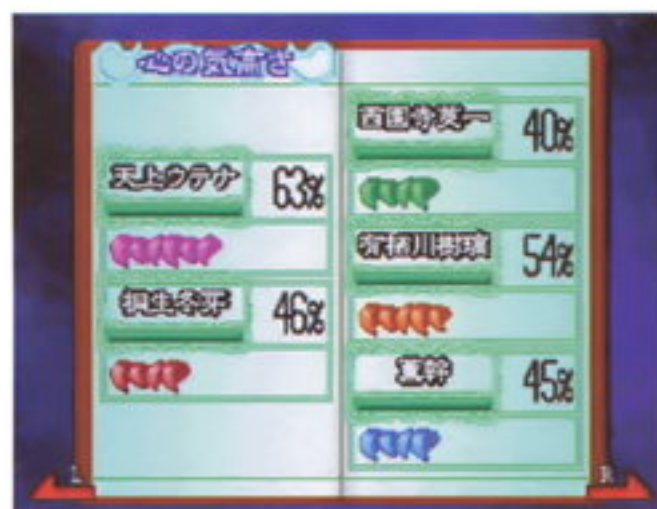
ウテナと生徒会メンバー全員の「心の気高さ」が0になっていること。そうすると、25日放課後に誰にも相談できなくなる。「誰にも相談できない」という選択肢が出るので、それを選ぶこと。

心の気高さをコントロールする方法

希望のエンディングを迎えるためには、「心の気高さ」という重要なパラメータをうまくコントロールしなければならない。

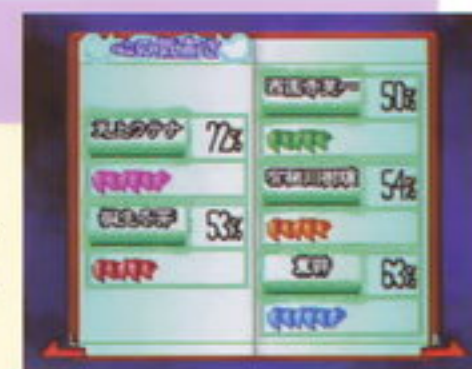
ラブラブ編に行くには、目標の人物に気に入られる選択肢を選んでいれば、ほぼ確実にエンディングを迎えられる。しかし、慣れてくると、生徒会同士の戦いがないラブラブじゃないエンディングになってしまうことがある。「心の気高さ」をコントロールして、誰か１人以上を千種側に寝返るように仕向けなければならないのだ。

また、アキオ編や黒薔薇編の場合、ラブラブ編と違って「心の気高さ」を落とすような作戦をとらなければならない。

要所要所の選択肢を選び分けることによって、「心の気高さ」をコントロールする。

決闘時以外はいつでもチェック可能。24日夜までの「心の気高さ」が運命の分かれ道。

千種による心の気高さの変動

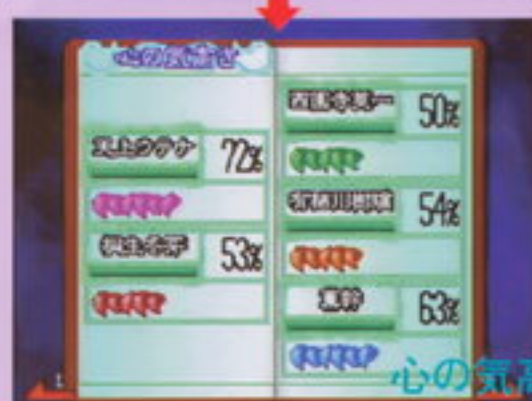
変化前の心の気高さ

たとえば「心の気高さ」が右の写真のような状態のとき、千種によるダウン効果を利用する方法を考えてみよう。千種の薔薇が咲けばダウンする値が大きくなり、逆に薔薇が消えればダウンする値が小さくなる法則を覚えておこう。

心の気高さを下げたくない

千種の薔薇を散らす

千種の心を和らげるような選択肢を選べば、薔薇が消えていく。

ダウン効果小

うまくすれば千種が目を見開いて、「心の気高さ」が減らない。

心の気高さ維持

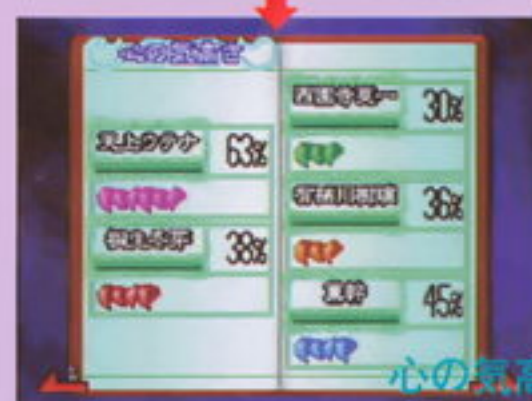
「心の気高さ」が、まったく変化しなかった。ラブラブ編ならコレ。

心の気高さを下げたい

千種の薔薇を咲かせる

あえて千種の挑発に乗ってみると、薔薇の花が咲いてしまいます。

ダウン効果大

そうなると、ゲージの薔薇の消えていく数が多くなっちゃう。

心の気高さ激減

「心の気高さ」が一気に落ちてしまう。千種の効果が絶大だ。

なぜ生徒会メンバーが失踪するのか？

ゲームをプレイしていると、生徒会メンバーが突然失踪してしまうことがあったはずだ。それはなぜなのか？

「心の気高さ」が極端に低くなると、千種側に取り込まれてしまうからだ。一度「心の気高さ」が０になると、その後どんなに薔薇が咲いても、もう「心の気高さ」は上がらなくなってしまう。

25日朝、様子がおかしい生徒会メンバーは、千種側に陥落している。最悪の場合、25日の朝までに生徒会全員がいなくなってしまう。

ラブラブ編のためには失踪者が必要!?

ウテナ以外のラブラブ編に進むには、生徒会同士の戦いが必須だ。そのため、あえて誰か１人以上を千種側に陥落させる必要がある。意図的に誰かの「心の気高さ」が落ちるように仕向けよう。

ラブラブキャラと脱出！

ウテナが決闘をしている間に、生徒会同士の戦いを見る必要がある。

なぜゲームオーバーになるのか？

最悪のパターンとして、ゲームオーバーという状況がある。ゲームオーバーは、もはやエンディングと呼べるレベルのものではなく、やり直しということだ。

ゲームオーバーのパターンには２種類あり、ウテナが決闘に負ける場合と生徒会同士の戦いで主人公側の人物が負ける場合とがある。

なぜ負けるのかは、味方キャラ、またはウテナの体力ゲージが低いからにほかならない。体力ゲージは、「心の気高さ」に応じて上下するのだ。

ラブラブ編狙いの場合は、目的の人物だけではなく、ウテナにも多少の「心の気高さ」がなければならない。

ウテナの心の気高さを維持

ウテナの「心の気高さ」に応じて決闘時の体力ゲージの量が変わる。最低でも薔薇４つ分はないと、ゲームオーバーなんてことがある。

ヨリシロは「ロッカー」

最後の選択肢で選ぶヨリシロは、かならずロッカーの中にある。ここでは迷わず「ロッカー」を選べば、ウテナの体力ゲージが減らずに済む。

エンディング別ポイント攻略……………… 冬芽編

冬芽については、イベント数が少ないため出会える場面が限られている。また、冬芽とのイベントには、千種がことあるごとに絡んで邪魔をしてくるので、他の生徒会メンバーの「心の気高さ」がどんどん落ちていく。冬芽狙いの場合は、他のメンバーには目もくれず、とにかく冬芽の「心の気高さ」だけを確保しよう。あとはウテナのフォローを忘れずに。

少ないポイントを確実にゲットしよう

冬芽は23日の部活にも顔を出さないし、24日の部活時も巧みに選択しないとポイントゲットできない。とりあえずは、放課後の紫丁香での出会いや夕食時のポイントを確実にゲットすること。23日深夜や24日部活時のイベントでは、千種が増長するので、冬芽を選択しないほうがよい場合もある。

紫丁香での放課後のひとときが、けっこう重要になる。せっせとポイントゲットよ！

23日夜 夕食で冬芽が望む回答を

夕食も、数少ないポイントゲット場面。ここでは冬芽に気に入られる選択肢を選べばよい。冬芽に対抗心を持っている、ウテナの「心の気高さ」が落ちるということはないから安心。

24日放課後 冬芽と図書館へ行こう

24日放課後は、唯一の冬芽独自のイベントといえる。まず剣道部へ行き、冬芽を探し、一緒に行動すれば千種と出会う。そこで「デートだと言う」を選べば冬芽に好印象。逆に千種は激怒。

24日深夜 冬芽の部屋 冬芽と一夜を共にする!?

ラブラブイベント

冬芽とのラブラブイベントは、もうこれしかないという展開!? 具体的になにがあったかはプレイヤーの想像次第だが、まあ女のコには、失うモノがいろいろあるから……。

じつにわかりやすいラブラブイベント。冬芽にとっては、これで目的を達成したことになるのか？

とにかく24日深夜に冬芽のベッドに潜り込めばＯＫ！　でも翌朝、ベッドに冬芽の姿はない？

エンディング別ポイント攻略……… 西園寺編

西園寺との出会いの場面は多い。マメに部活に出ているし、薔薇が咲くときの数も多い。うまくすれば、最終的に300%近くを確保することができるだろう。

ただし、西園寺を押さえていると、意外に他の生徒会メンバーが最後まで残ってしまうから注意。

マイナス選択肢もあるから要注意

西園寺に関しては、序盤はアンシーを利用するパターンでポイントゲットできる。とくに23日深夜に交換日記を預かるイベントは重要で、24日のケーキイベントに関連してくる。ただし、24日のふんどしイベントでは、「いろいろ探した」を選び、後を追うこと。

なお、西園寺に限っては、マイナスになってしまう選択肢があるから注意。23日夕食時の選択肢では、「勝負は時の運」以外を選ぶとマイナスだ。

西園寺は、感情の起伏が激しいんですよ。まあ、かわいいヤツです。

23日深夜 交換日記を預かる

交換日記さえ預かればこっちのもの。翌日主人公は、そんなものすっかり忘れてるけど、アンシーに渡したことにすればポイントアップ。どうせ黙ってればバレないって……。

24日放課後 部活でふんどしを見る

おなじみの西園寺のふんどし姿。見ていてツライという方もいらっしゃるでしょうが、そういうキャラなんで勘弁してやってください。この後、彼を追いかければ、さらに薔薇＋2です。

24日深夜 温室裏 倒れた西園寺を夜通し介抱する

ラブラブイベント

24日深夜に温室裏へ行くと、雨天にもかかわらず、西園寺が猛特訓している。それが元で倒れ、西園寺は病院へ。意識不明の重体で、肺炎をおこしかけている危険な状態だ。夜通し看病すると、翌朝起きたときに西園寺はいないが、肩には彼の制服の上着が掛けられている。

じつはこの猛特訓には布石があって、24日放課後にふんどしを見たあと西園寺の後を追いかければ、西園寺が猛特訓している姿が見られる。

夜を通して西園寺を看病。冬芽編とは対照的な夜の過ごし方かな？

エンディング別ポイント攻略…………樹璃編

樹璃のイベントは少なく、毎日の定期的なイベント以外に突発的なものがない。したがって、毎日出会える場所で確実にポイントゲットする必要がある。

選択肢はわかりやすいので、間違えることは少ないだろう。あとはウテナをフォローすればよい。

部活と生徒会室での伏線を読みとろう

毎日の部活と放課後のゲームセンターでのイベントを確実にこなそう。それだけでもかなりの数の薔薇が咲くはず。とくにゲームセンターへは、2日連続で行くとかなりおいしい。

夕食時の選択肢は若干難しいが、23日は「ウテナが強い」、24日は「今度来たら返り討ちよ」がベスト選択肢といえる。

なお、部活での選択肢では、ロケットの中身を詮索してはいけない。付き合いが進めば、そのうち自分から話してくれるはずだ。

シャワーシーンは、部活で最後までつきあえば2日連続で見ることができてお得!?

24日深夜 廃墟 樹璃のロケットを取り返す

ラブラブイベント

樹璃のラブラブイベントは、24日深夜に千種からロケットを取り返すイベントだ。意外とラブラブ色が薄いように見えるが、樹璃は主人公の身を心配してくれていたりと、かなりポイントが高い。なにより、自分のために危険を冒してロケットを取り返してくれたことに打たれたようだ。

このイベントにも布石があり、24日の生徒会での緊急会議のときに、「今夜確かめる」などという思わせぶりな会話がある。

深夜廃墟へ行けば、樹璃じゃなくて千種が登場。ロケットを返してもらおう。

少し遅れて樹璃が登場。ロケットを渡すと、主人公を気遣ってくれる。

23日放課後 部活でいきなりシャワー

部活からの流れでシャワー室へは2回も一緒に入れる。でも、ロケットの中身を詮索しちゃダメね。みんな中になにがあるのかは知ってると思うけど。24日も同じようなパターンだ。

24日放課後 生徒会室で樹璃に相談

生徒会室の緊急会議では、24日夜になにかが起こることを示唆するような会話がある。これを見ていてもいなくてもいいんだけど、深夜のイベントへの流れがわかるだろう。

エンディング別ポイント攻略…………幹編

幹に関連するイベントは豊富だ。部活や街でのイベントのような定番スポットではかならず会うことができるし、24日放課後には、唯一他のキャラとは違った分岐イベントも出てくる。

「心の気高さ」が上がる場面も多く、最大で10個もの薔薇が咲くこともある。彼を一途に追いかければ、ラブラブイベントを迎えるのは容易なはずだ。

23日夜の出会いを確実にしておく

幹編で引っかかりやすいポイントは、23日深夜のイベントだ。23日夜にラブレターを預かっていないと、24日にデートの約束ができず、何事もなく終了してしまう。

幹狙いの場合は、24日からのセーブデータが流用できないため、少なくとも23日からやり直す必要があるのだ。

23日深夜 ラブレターを預かる

ここでかならずラブレターを預かること。これを忘れている人が、意外と多いんです。ここでラブレターを預かっておかないと、ラブラブイベントへは絶対にいけないのだ！

24日放課後 街 恋の手助けをしてあげる

ラブラブイベント

ミッキーだけ、ラブラブイベントのパターンが違う。

まず、23日夜にラブレターを預かっておくこと。そして、24日のケーキイベントか音楽室での選択肢で「恋の手助けをしてあげる」を選べば、放課後のデートとなる。これで薔薇10個ゲット！

幹編は、本当にサービスいっぱいです。でも主人公は自分なんだから、彼女を第三者的に見ちゃダメですよ。素直にデートを楽しみましょう。

24日放課後 ケーキイベントで約束

ラブレターを預かっていれば、ケーキイベントでの会話と選択肢が変わる。ここで放課後の約束を取りつければ、ミッキーはあなたの思うがまま……。音楽室でも約束はできる。

エンディング別ポイント攻略……………ウテナ編

ウテナ編はかなり簡単なはず。ウテナとは一緒に生活しているし、同じクラスなので会話の機会もいっぱいある。それさえ押さえておけば、生徒会全員が千種に陥落してしまってもOK！

ウテナとラブラブ状態になるほどの「心の気高さ」があれば、決闘時の体力ゲージもいっぱいになる。どんなに選択肢を間違えても、ウテナが負けることはないはずだ。

会話ができるポイントを確実に押さえる

23日、24日の朝や放課後には、学校でウテナとおしゃべりする機会がある。そういった場所で確実におしゃべりをしていれば、ウテナの「心の気高さ」は徐々に上がる。またウテナは、冬芽に対して反発する面があるため、夕食時に選択肢を巧みに利用することで、ウテナの「心の気高さ」を高めることが可能。

あとは他の生徒会メンバーに目もくれず、逆に千種に陥落するように仕向けていれば、ほぼ確実にエンディングを迎えられる。

ウテナとおしゃべりできるポイントは、数限りなくある。それさえ確実に押さえておけば、簡単ね。

ウテナとだけラブラブになること！

ウテナ編には、ラブラブイベントが存在しない。ウテナの「心の気高さ」が100%を越え、他のキャラとのエンディング条件を満たしていないことが前提となる。

そのため、なるべくなら生徒会メンバーとは仲良くしないほうがよい。また、万一に備えて、24日深夜はウテナと一緒に寝ること。間違っても、幹とデートしたりしてはいけないのだ。

夕食にのこのこやってきた招待客を逆手にとって、ウテナの「心の気高さ」を上げよう。

23日深夜 一緒にシャワー

いきなりウテナとシャワー室へ！　シャワーシーンが多いんだけど、これこそが主人公が女のコであることの真の意味なんです……たぶん。薔薇も咲くし、いいことずくめだね。

24日昼 ケーキのお返しは？

ケーキのお返しに、なにをしてもらおう？　ウテナにケーキを作ってもらう約束をするほうが薔薇の数は多い。でも歌をうたってもらうと、川上とも子さんの歌声を聴くことができる。

エンディング別ポイント攻略……ノーマル編

ノーマル編という状態は、誰ともラブラブにならず、他の隠しエンディングの条件をどれも満たしていない場合である。

このパターンは、なにも考えずにプレイしていると起こり得るのだが、慣れてきてパラメータ調整ができるようになると、かえって見ることができないというくわせもののパターンだといえる。

パラメータ操作が意外と難しい

意図的にこのエンディングを見るには、かなり複雑な「心の気高さ」の操作が必要になってくる。

生徒会メンバーの１人以上を千種側に陥落させ、その他のメンバーの「心の気高さ」はある程度保たねばならない。

最終的に決闘があるので、ウテナと生徒会の誰かの「心の気高さ」が、50%程度残っているようにすれば確実だ。

千種の意地悪な行為までも利用し、確実に「心の気高さ」を調整していこう。

誰ともラブラブになっちゃダメ！

24日深夜にこうなっていれば、最後の千種による効果で西園寺がロスト。

ノーマル編というのは、ラブラブ編の失敗パターンのようなものなので、ある意味狙って攻略するというものではない。しかしエンディングコンプリートには欠かせない。

あえてノーマル編を狙う場合、とにかく誰ともラブラブになる条件を満たさないこと。そして、ウテナの「心の気高さ」を100%以上にしないことだ。

24日深夜 ウテナをフォロー

ウテナの「心の気高さ」が100%を越えるとまずいけど、ある程度の「心の気高さ」は保つようにしよう。ウテナが決闘で負けてしまうと、ゲームオーバーでやり直しだからね。

25日朝 生徒会メンバー陥落

25日朝までに、何人かの生徒会メンバーが千種の手に落ちていれば完璧。あとは、「心の気高さ」が一番高いキャラが助けに来てくれて、じつにノーマルなエンディングへ……。

エンディング別ポイント攻略…………アキオ編

一部の人はお楽しみのアキオ編。隠しエンディング的なものだが、初めてプレイするときなどは、いつの間にかこのパターンに進める場合があるようだ。

明確な発生条件は、「ウテナの心の気高さ」を０にすること。なおかつ、他の生徒会メンバーの誰かが最後まで健在である必要がある。あとは、最終日の選択肢を間違えなければＯＫ！

ウテナを無視して生徒会の誰かをフォロー

とにかくウテナの「心の気高さ」を０にしなければならない。千種によるダウン効果を利用すれば簡単だが、そうすると他の生徒会メンバーの「心の気高さ」が軒並み激減してしまう。うっかりすると下で説明している黒薔薇編に進んでしまうので、千種を増長させないようにしよう。

作戦としては、ウテナとおしゃべりができるポイントでは、まったく無視してウテナの「心の気高さ」を上げないこと。そして、生徒会メンバーの誰か１人だけをフォローし、最後まで残るように仕向ける。

そして、千種の黒薔薇がある程度咲くようにし、徐々にウテナの「心の気高さ」を落とすのだ。まさに、暁生的な策略が必要！

23日朝 ウテナとおしゃべりしない

ウテナを選択できる場面やおしゃべりできる場面が数多くあるけれど、全部無視！　ウテナの「心の気高さ」を一度０に落としてしまえば、もう二度と復活してはこない。

24日放課後 誰か１人だけフォロー

あとは、１人だけを重点的にフォローする。最終的に決闘することはないので、生徒会のなかの誰か１人が最後まで残っているだけでいいのだ。25日に誰かに相談できればそれでよい。

25日の選択肢を確実にチェック！

アキオ編の条件を満たしていると、25日に誰かに相談したときに選択肢がひとつ増えている。何気なくプレイしていると見落としがちな一番下の選択肢、「代わりにわたしが戦う」を選ぶこと。それだけで、あとは冬芽が望む世界へ誘ってくれるのだ！

もしそこで別の選択肢を選ぶと、まず間違いなくウテナが決闘に負けてゲームオーバーだ。

アキオ編の条件を満たしていれば、３つの選択肢が表示されるはず。

エンディング別ポイント攻略………黒薔薇編

エピローグに登場し、思わせぶりな態度を見せる御影草時だが、じつは独自のエンディングを持っている。草時とラブラブになれるわけではないが、根室記念館の昇降告白室に入り、黒薔薇の刻印を授かることができる。その条件は意外と簡単だ。

誰にも相談できない……そのとき

25日放課後に、通常ならば健在な生徒会メンバーに相談できるはずなのだが、黒薔薇編の場合には特殊な選択肢ひとつのみが提示される。そしてそれを選ぶしかなく、あとは根室記念館で黒薔薇会の洗礼を受けることになる。

いつもは見ることができない根室記念館。はたしてその建物は、あったのです。

相談できる人が誰もいないなんて、いったいどんな学園生活をしてきたんでしょ？　さあ、草時様の前で、洗いざらい吐くのよ！

じつは意外と簡単だったりして……

黒薔薇編への行き方は非常に簡単である。千種を増長させ、全員の「心の気高さ」が落ちるように仕向ければいいのだ。そうすれば、毎日誰かが失踪していき、25日には誰とも相談できない状態になるだろう。それだけでＯＫ！

しかし、ベスト選択肢を模索してプレイしていると、意外と気づかないエンディングともいえる。

つまり、これでＯＫ！　うまくすれば、23日夜にはここまで来てしまう。マズい選択肢ばかり選んでいけば簡単なものです。

23日放課後 千種の思うがままに

23日の放課後は、千種がことごとく男関係について挑発してくるからチャーンス！　男がいるなんて見栄張っちゃって、千種の薔薇をいっぱい咲かせれば、一気にみんな落ちていく！

24日深夜 誰とも相談しない

そして24日深夜は、誰にも相談しない。雨の中、千種が窓の外に現れて、怖いことこの上なし。実際は全員の「心の気高さ」が０になっていれば、そこまでしなくてもいいんだけどね。

世界の果てを見せてあげよう セガサターン シロ薔薇会

ゲームはムズイ？ お悩みの方は、本誌とオフィシャルガイドをチェック！

ゲームの発売からはや1ヵ月。もうオールクリアしたなんて人も多いみたいだけど、難しいと感じている人もまだいるようです。そんな人は、今号の攻略とオフィシャルガイド（ソフトバンク刊／1200円税別）で全エンディングのコンプリートを目指してください。

さて今号では、ゲームの攻略に力を入れすぎたため、「シロ薔薇会」は1ページだけになっちゃいました。その割に投稿数がものすごくて、今回は載せられなかったお便りがいっぱいです。

そんなわけで、今回掲載できなかったイラストは、下手だからとかいうわけではありません。ストック状態にあったりしますので、次号以降で掲載される可能性も大です。文字ネタに関してもスペースを取りたいのですが、そんなわけですのでしばしお待ちを。

担当編集に「このネタはヤバいですよ」とか言われながらも、なんとか頑張っていこうと思いますので、どうぞご理解を……。

大阪府／タケP　イラストは1色でもOK！　CGの場合は、一般的なフォーマットならMOでもCD-Rでも可。

東京都／若人玲　でも、ヘソまでは見えてなかったぞ（笑）。草時のズボンは、たしかにそうですね。わずか1カットしかないのに、よくぞ見破った……。

キャラコン締切迫る！　お気に入りキャラに投票してトレカをゲット！

ウテナオンリーのキャラクター人気投票も、いよいよあと1週間で締め切りです。投票者の中から抽選で5名様に「カードダスマスターズ第二幕　薔薇の彼方」1箱（15パック入り）をプレゼントするという特典付きです。

応募方法は、ハガキに好きなキャラクターの番号と名前を書き、①住所／②氏名／③年齢／④職業／⑤電話番号、そしてキャラクターへの愛のメッセージを書いてください。ペンネームがあれば、それもどうぞ。

なお投票は、1人1票のみとさせていただきます。最終締切は7月2日（当日消印有効）です。

締切
7月2日（当日消印有効）
あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「シロ薔薇会／キャラコン」係

エントリーキャラクター	
1	主人公
2	三条院千種
3	天上ウテナ
4	姫宮アンシー
5	チュチュ
6	桐生冬芽
7	西園寺莢一
8	有栖川樹璃
9	薫幹
10	薫梢
11	桐生七実
12	篠原若葉
13	御影草時（根室教授）
14	千唾馬宮
15	鳳暁生
16	ディオス
17	脇谷愛子
18	苑田茎子
19	大瀬優子
20	影絵少女A子
21	影絵少女B子
22	影絵少女C子
23	高槻枝織
24	土谷瑠果
25	石蕗美蔓
26	穂積茉莉
27	鳳香苗
28	千唾時子
29	風見達也
30	鈴木・田中・山田

薔薇の画廊 ～イラストコーナー～

←大阪府／あかがね鐘焼　チュチュがいっぱいでチュー。いかん、担当の好みが見透かされている……。

↑栃木県／藤真響　最終回後の2人なのかな？　イラストは、ウテナに関連してればOKです。愛さえあれば、石蕗とか瑠果もOKだぜい！

➡栃木県／夜涼刹那　ゲームにはディオスが出なくて残念でしたね。でも、意味もなくオープニングのラストに出てくるし……。

←北海道／さいが氷子　ゲームのシナリオでは、敵役としての姿しか見られなかったのがちょっと残念。ひょっこり顔を出してる主人公がカワイイ。

←東京都／二階堂育子　西園寺がブロス様みたいでナイス。しかし首輪はマズイすよ……。でも載せちゃう（笑）。

←東京都／まるほ　マンガネタいっぱいありがとう。その熱意に負けました。でも、オチにもうヒトヒネリほしいねぇ。次回作に期待!?

今週のチュチュ

←東京都／桜　チュチュのポイントは、やっぱり目ですかね？　長谷川さんでさえ、チュチュはうまく描けないらしいですよ。というわけで、チュチュイラスト募集中！

投稿募集！

シロ薔薇会では、みなさまからのお便りをお待ちしています。「ウテナ」に関するメッセージ、質問、イラスト、マンガなどなんでもOKです。愛があれば上手でなくても掲載する方針なので、臆することなくどしどしふんどし応募してください！

あて先 〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部「シロ薔薇会」係

これから新世代のぐるぐる(@)へ向かって邁進する超合金ダイキャスト

IMADIO CLUB

Imadio

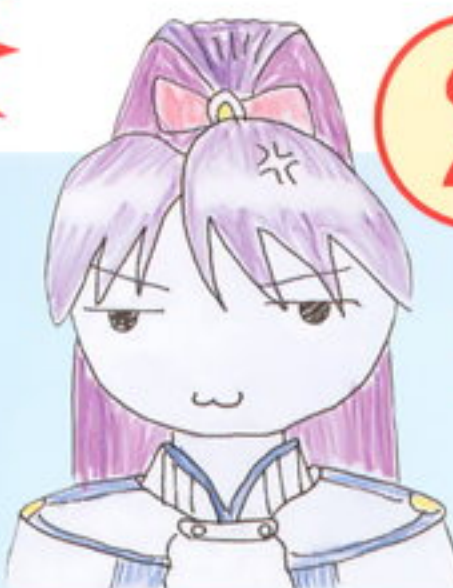
イマディオ公認 ファン ページ　第11回

メルティランサー キャラコン発表

本当は12回目のような気もするが、不定期な連載でよくわからない状態のイマディオクラブです。今回は、「メルティランサーRe-inforce」キャラクター人気コンテストの集計結果が出たようなので発表します。

猫耳好きのパワーに押し切られたのか、アンジェラが1位に。しかし、2位のサクヤとの差はたったの1票。とはいえ、せっかくアンジェラが1位になったのだから、悩殺カットなどをバーンとご披露したいところです（高橋クンに交渉しなっくちゃ）。しかし、なんですなぁ。人気投票のためか、やたら力の入ったイラストが多いじゃないですか。メルティ・ファンあなどりがたし。掲載しきれなかった分は次回ね。

1位 アンジェラ

（三重県／好那氏）「イラストに気合い入れすぎると、手放したくなくなる病が発生します。今回のアンジェラがそうです。もう、かわいいぞ〜•−大バカ者」うん、このイラストには愛を感じる。

2位 サクヤ

（長野県／竹田豊氏）「歯ァくいしばって神の裁きを受けなさい」つうことで、時代はサクヤ大戦。いやいや、カードキャプターサクヤ。正式には、サクヤ・ランサイク。サイザンスではありません。サクヤ・ガンタンク。ランタイム。うーむ使える。

3位 ナナ

（茨城県／大高亜矢嬢）「イマディオさん、銀河にほえろをもう一度やって」ナナは手書きだと、時々ナメと読んでしまうことがある。ナナ本人からの年賀状でさえナメみたいだし。このあたりに3位の理由がある？

4位 メルビナ

（東京都／峯村依里嬢）「メルビナ長官のえらそーなところとか、片づけ苦手なところとか、低すぎて時々聞こえない声なんかが好きです」依里ってかっこいい名前だ。

（長野県／聖秋人嬢）「EVEのシリア・フラットが大好きです。巨乳を殺すな〜。あ、私一応女っス」最近、巨乳な美女を見かけるんだけど、どうも環境ホルモンが関係している気がするんですが。

ぐっ 広報 高橋の今週の教訓!!

サタマガ読者のみなさん、こんちわっス！ 僕のコーナー、今回からリニューアルしたんスよ。でも、よく考えてみると、このスペースだんだん縮小されているような……。気のせいっスよね、そうスよね。

さあ、気を取り直していくっスよ。そういえば、前回のPSタイトル「メリーメント・キャリング・キャラバン」の紹介は、クレームが来まくりで大変だったっス。イマディオクラブの存続すら危うくなるところだったっス。でも、僕は懲りないっス。めげないっス。次のPSタイトルの紹介も、このイマディオクラブでやってやるっス。だって僕の仕事ってば、広報っスよ。ちゃんと仕事するっスよ、僕は。意志が強くてカッコいいっス、僕ってば。でも、またクレーム来たら、どうしよう？

イマディオ広報担当。現在は発情期のピークは過ぎ、前回の「MCC」紹介のクレーム対応で激しく忙しい状態。社内でさえヒンシュクをかい、じつは結構めげているらしい。完全に以前のやられキャラに後退した感じ。下痢が再発したというウワサも、ちらほらと聞こえてくるが……。

今回、キャラコンに投票した方から抽選で8名に、クリアファイルをプレゼントします。8名ってことで、ピンときた人もいたかもしれませんが、投票キャラごとに1名ずつ抽選する予定です。ランディに投票したあなたは正しかった。ところで、メルビナより下の人気は5位シルビィー。6位ジュン、7位はパティでした。（スマッシング・パンプキンズを聴きながら……担当）

ビリ ランディ —1票のみ—

トレーディングカード情報局

EVE burst error 最終版 全リスト

「EVE burst error」のトレーディングカードのVol. 2が発売されたので、リストを掲載するのだぁ～。しかし、まりな編と小次郎編それぞれに63種類あるイベントカードの内容を解説するのはちょっと無理があるので、各自買って調べてくださいましね。

イベントカードの19～27番と28～36番の裏面は、並べると1枚の絵になるパズルカードになっているし、それ以降のイベントカードの裏面には、開発の彩色指定原画が使われている。最終版というだけあって、Vol. 1のデザインを完全に一新し、新規グラフィックが100枚以上と大幅にグレードアップしているのが凄いぞー。全部で153種類あり、1袋に12枚入っているので、単純に計算しても1ヵ月に1袋買ったとすると、1年以上も楽しめる仕組みになっている。

全153種類
ノーマルカード129種
シルバーカード18種
スペシャルカード6種
1パック(12枚入り)381円(税別)
スペシャルカード混入率　3枚／1箱
シルバーカード混入率　9枚／1箱
当たりカード混入率　1枚／6箱

種類	No	名称
キャラクターカード(シルバーカード)●18枚	1	法条まりな
	2	法条まりな
	3	天城小次郎
	4	御堂真弥子
	5	プリン
	6	氷室恭子
	7	桂木弥生
	8	柴田茜
	9	松野広美
	10	アクア・ロイド
	11	香川
	12	シリア・ラット
	13	二階堂進
	14	甲野本部長
	15	鈴木源三郎
	16	ロス御堂
	17	ストールマン孔
	18	グレン
イベントカード(まりな編)●63枚	19	
	～	
	81	
イベントカード(小次郎編)●63枚	82	
	～	
	144	
SDカード●3枚	145	(メカ真弥子)
	～	
	147	
スペシャルカード●6枚	1	弥生&小次郎
	2	プリン
	3	エンディング
	4	ポスター
	5	まりな
	6	パッケージ
当たりカード		SP5パラレル

スペシャルカード

ホログラムの妖しい光を放つスペシャルカードには、見たこともないようなイラストがある。左上のまりなのイラストは、初めて見た人が多いのではなかろうか。上は3番のエンディグと題されたイラスト。

～幻のカード～

イベント等の販促用に作られたカードなので購入できない貴重品。入手法は追って紹介する。

シルバーカード

メタリックな輝きのシルバーカード。残念ながら、喫茶店のウエイトレスは外されたようだ。

SDカード

デフォルメされた、ロボットみたいな真弥子のイラスト3種。

ノーマルカード

数々のイベントシーンを切り取ったノーマルカード。まりな編と小次郎編合わせて126種類あり。

ノーマルカード裏面

もちろんプレゼント!!

今回も、さらなる人気獲得の野望を秘めた高橋クンからプレゼントだぁ！　3名様に1箱ずつあげるよ!! 応募は「EVEトレカ最終版プレゼント係」まで。締め切りは7月10日、消印有効です!!

おたより募集中!!

いつものごとく、みんなの手紙で成り立つこのページのためにおたよりを募集します。こんな企画をやってくれーとか、ゲームに関するおもしろい話など。それとイラストもますます募集中。ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号と、コメントをつけておくんなまし。コメントはイラストの解説や最近の夢についてとか。すべてのあて先は下のとおり。じゃ、また。

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン 編集部
イマディオクラブ「各コーナー」係

突如、東京の池袋に大正時代のお店が出現!!

レッドカンパニー酉の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

http://www.red-jp.com/

去る6月13日に開店した『太正浪漫堂』のオープン前日～初日閉店にかけてをリポート。浪漫堂店主にも直撃インタビューを敢行だ！

夢のお店が完成だ！

『太正浪漫堂』の入口にある看板の前で笑顔の広井氏は、なんとこのお店の監修も担当。来店すれば"太正時代"の雰囲気をバッチリ味わえること保証付きだぞ。

太正浪漫堂がついにオープン 800人以上が来店!!

6月13日、(株)セガ・エンタープライゼスのアミューズメント施設である池袋GIGOに「サクラ大戦」の専門店、その名も『太正浪漫堂』がオープンした。同店舗は大正時代の駄菓子やブリキ玩具などのレトロ商品に加え、キャラクターグッズ、ゲームソフトや攻略本、フィギュア、ビデオ＆ＬＤなどの関連商品が販売されている。その他にもプレミアムグッズや、松原先生描き下ろしの各キャラクター色紙が展示されていたりと、まさにサクラファンの聖地といっても過言ではない店舗内容となっているのだ。

開店初日は浪漫堂限定のテレカセットや日付入りの記念バッジもかなりの数を用意し、販売されたが、即座に完売という凄まじさ。改めてサクラファンの熱気を感じ取ることができた１日となった。

オープニングセレモニー入場者は限定100人。徹夜組も続出っ!!

開店前日の池袋GIGO前には入店を待ちわびるお客さんたちが、すでに列を作っていた。その人数は午後９時すぎで100人を突破！これが朝になると、1000人を超す長蛇の列になり、池袋GIGO前は突如として人口過密地域に早変わりしたのであった。また、その中でオープニングセレモニー＆テープカットを見ることができたのは先着100人のみ。当日その場に居合わせた人は努力の賜物といえる。

深夜 徹夜組多数！

深夜０時ごろ、池袋GIGO前にて。すでに、オープニングセレモニーの整理券は配布終了。

早朝 こんなに人がっ！

午前９時には800人以上の行列ができた。ついには1000人も突破したとか……。凄すぎる！

レッドスタッフ、太正浪漫倶楽部編集長も視察

「すでに池袋GIGO前にはお客さんが並んでいる！」との報告を受けたレッドスタッフやセガ関係者、太正浪漫倶楽部編集長・千葉ちゃんも現地に姿を見せた。ファンの「サクラを応援してくれる姿」を間近に見ることができ、皆さんいたく感動していたようだ。中には千葉ちゃんにサインを求める人たちが押し寄せ、囲まれるハプニングも……（笑）。

レッドの加藤さん。携帯電話で状況を会社に報告中？　とにかく前日から大忙しの皆さん。

千葉ちゃんサイン攻め（笑）

千葉ちゃんは、もろ顔（金髪？）バレ。会報誌の編集長ということもあり、サイン攻めに。

広井氏＆陶山氏も来店。店は超盛り上がり

（写真右）オープニングセレモニーで挨拶のあと、直筆サイン色紙を笑顔でお客さんに手渡す広井王子氏。
（写真下）大神一郎役の陶山章央さんも来店。店内設置の等身大さくらのフィギュアとツーショット。

「ようこそおいでくださいました。店は以前からやってみようかなと思っていました。どこで買っても商品は同じなんですけれども、サクラの雰囲気で買えるのはここだけです。楽しんでいってください」
（広井氏の挨拶より一部抜粋）

太正浪漫堂

店内は閉店まで大盛況!! この人込みを見よ!!

オープニングセレモニーも終わり、いよいよオープンでお客さんが店内に殺到……と思いきや、あまりにも多くの来店者で、パニックになりかねないので、レッドやセガのスタッフの誘導のもと、順序よく入店となった。閉店予定は夜8時だったのを10時まで延長し、閉店30分前でようやくすべてのお客さんを誘導。店内は、お客さんで溢れんばかりの混みようだった。

入口からみた店内はこんな感じ。ファン涎物のグッズが目白押し。何を買うか迷うよね?

レッドの越後屋も商品の補充や紹介、声を嗄らしてのお客さん誘導で大活躍! 本当にご苦労様でした。

当日は『太正浪漫倶楽部』入会受付所も設置された。会員の方には、倶楽部特製のボールペンをプレゼント。

売れに売れていた缶バッジ。種類は各キャラごとにあり、当日は日付入りの限定品も用意。

「太正浪漫堂」入口はこの行列。この状態が午前10時30分から午後9時30分まで続いた。

等身大さくらのフィギュアとともに展示されていた、横山智佐さんが去年の歌謡ショウで実際に着た衣装。

店外にはサクラのプリクラも設置!

店の外にはさくら達・花組の面々とツーショットが撮れるプリクラが2台設置されている。もちろん大神もいるから、ファンの人は安心してくれ。ちなみに陶山さんも大神と撮って大喜びしていたぞ。広井さんと千葉ちゃんは……。

千葉ちゃんの目

©SEGA・©RED

お待たせいたしました。「サクラ大戦」の専門店が、ついにオープンの運びとなりました。店内はどこを見てもサクラグッズ(せがた三四郎グッズも少しありますが……)だらけ。ファンにはたまらないものがあるでしょう。そういえば、オープニングセレモニー&テープカットが終わった時、広井さんは矢継ぎ早にスタッフに指示を出していた。「雨の中、外に並んで待ってくれているお客さんたちがいるんだ! きちんと誘導してあげないと!」また「お客さんに来ていただいているんだから、挨拶はもっと大きく!」とも言っていた。普通ならお客さんが詰め掛けているのを見て、満足して終わるのだろうが、お客さんのことを考えてスタッフに檄を飛ばす。広井さんは気配り、サービス精神の固まりだな、とその時感じた。それが作品にも生かされているのは皆さん、ご承知のとおり。そんな広井さんの夢の1つへ、買いに行ってみてはどうだろうか?

太正浪漫堂DATA

- 東京都豊島区東池袋1-21-1 池袋GIGO 5F
- ☎03-3981-6906
- 営業時間 10:00~20:00 年中無休
- 運営 (株)セガ・エンタープライゼス
- 監修 広井王子

太正浪漫堂 店主が語る~お客様は神様です~

レジ打ちに精を出す店主の中山雅弘氏(お手紙募集中)。当日は途切れることのないお客さんの対応に追われ、休む暇もなかった。

――まずここの店主になった経緯は?

中山■それを聞かれると恥ずかしいんですが(笑)。もともと池袋GIGOの5Fで物販を担当していた時、「お前、レジ打ちの速さは世界一だよな」といわれて、その気になっていたんです。そんな時、今回の話がきまして、レジのある所は自分の場所だと思い、「やりたい」と言いまして。

――お店の雰囲気作りも、小物などを含めて、かなり凝っていますよね。

中山■「サクラ大戦」とその架空の時代背景をテーマとし、内外観はレトロモダンを意識しています。「さくらをはじめとする帝国歌劇(華撃)団・花組の面々も時々顔を見せる"太正時代"のお店」というイメージですね。

――オープン当日の印象は?

中山■実はオープン前夜になっても準備が整わず、バタバタしていたんです。そんな時に、外にはお客様がすでに100人以上集まっていただいていると聞き、正直、焦りました。また、それだけ皆様が「サクラ大戦」を好きなんだな、と実感できてとてもうれしかったですね。

――お客さんの反響は、いかがです?

中山■イメージが統一されている店内、駄菓子、オリジナルグッズ、それらの雰囲気を満喫されているようで、とてもうれしいです。コスプレで来られる方、展示品に見入る方など、グッズを購入する以外にも楽しんでいただいているようですね。

――今後の品揃えの予定は?

中山■オープン当日こそ品切れ続出で、皆様には大変ご迷惑をおかけしました。また、今後はお客様の声を反映した商品を企画していきますので、期待していてください。

――最後にメッセージを。

中山■突如、池袋に登場した「太正」空間。これからもっともっと「サクラ大戦」の世界に染めていきます。来店された方にはそのためのご意見をいただきたいですし、これから来られる方はイメージを膨らませておいていただきたいです。その想像を超えてみせますよ。

読者プレゼント!!

応募先 今回の太正浪漫堂の開店を記念して、サタマガから開店当日しか入手できなかったアイテムを特別にプレゼント。当日のみ発売された缶バッジを5名と、3000円以上購入者にプレゼントされた特製Tシャツを2名に。希望者は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)『セガサターンマガジン』編集部「太正浪漫堂プレゼント」係まで。締め切りは7月10日当日消印有効です。

Sunny Side SNK

速報！ アーケードにサムスピが帰ってきた！

From SNK!

今回紹介している「サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝」！ アーケード登場はまだ先だけど、期待してくださいね。ただ者ではない雰囲気の新キャラも2名登場！ しかも、今回の羅刹キャラは今までとはちょっと違うキャラになっているので、スゴイぞぉ!!

梅本氏

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

●アーケード●今夏登場予定●対戦格闘アクション
●2人対戦プレイ可能●HYPER NEOGEO64

ファン待望のシリーズ最新作が今夏、"HYPER NEO GEO64"の性能をさらに生かし、ついに登場する。気になる新キャラクターや新システム、前作からの改良点などを早速ここで紹介していこう。

今作はさらなる緊張感を出すために、多彩なシステムが導入されている。ライフゲージが一本制になり、ダメージを受けた部分によってはゲージが回復することで、戦術性がより深いものに。また、地上に足が接地している場合なら、怒ゲージが最大まで溜まっていなくても発動できる"怒り爆発"。MAX時にはパワーアップの度合いが増すので、戦況に応じてうまく使おう。

そして気になる新キャラクターが、今回は2人登場する。タイトルにも名がつくアスラ、武器が巨大な筆という、一風変わった泰山。バックストーリーや技などの詳細はまだ不明だが、修羅、羅刹といったキャラ特性も今回はビジュアル、技ともにパワーアップ。稼働まで期待していよう！

色

ガルフォード

牙神幻十郎

ナコルル

風間蒼月

アスラ

攻撃を受けた部分によりダメージが変化。胴体に攻撃がヒットすると、体力は回復しない。

手足（末端部）にヒットした場合、一定量の体力が回復可能になる。

体力ゲージ回復中に次の攻撃を食らうと、回復分のゲージは無効になる?

S・C・Sも健在！

Ⓒ＋Ⓓの発動攻撃ヒット後、ボタンの組み合わせにより連続斬りが可能に。

入力したボタンは画面下に表示される。自分だけのS.C.Sを編み出してみよう。

相手を浮かせたり追い討ち攻撃も可能になったりと、戦術も広がった。

リムルル

橘右京

風間火月

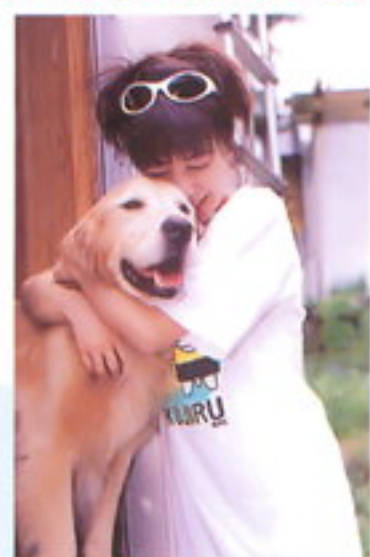
柳生磐馬

服部半蔵

覇王丸

八角泰山

NEOGEO DJ Station in ねおちゅぴ企画♥
気分はリゾート!? 山中湖そばのスタジオで合宿収録！

ラジオで毎週放送中のねおちゅぴ。その番組内で5月から4ヵ月にわたり、月一回ペースで放送中の『DJ Station』の収録を、今回は山中湖そばの有名スタジオで敢行。自然に恵まれた開放的なスタジオなので、リラックスしてレコーディングに臨めた様子。なお、この内容は8月5日にサイトロンから発売されるCD「NEO GEO DJ Station in ねおちゅぴ」で聴くことができる。歌あり、笑いあり、ファンにはニヤリの内容ありの充実内容で構成されているぞ。要チェック！

この企画を考えたのはどうやらこの2人とか。生駒さん曰く「こういう合宿収録が実現できてとてもうれしいです。一人三役で大変だけどがんばりました」とのこと。神谷さんも「遊ぶよ！ ……仕事もせなあかんね（笑）。都会を離れた自然の中でいい音が録れたらと思います」と、仕事、遊びの意欲を語ってくれた。

主犯…って、ひょっとして!?

とても仲良しの2人。ここでもボケとツッコミが展開されていた。

李香緋も登場♥

すでにレギュラーメンバーと仲良しで、リラックスしているという金月さん。

「李香緋のおちゃめでおとぼけな性格が面白いので、楽しみにしてくださいね」とも。

今回DJ Station初参加の金月さん。「今回はお仕事だけどバス旅行みたいでなんだか楽しいです」と笑顔で答えてくれた。

コング桑田氏は、ライブで歌った新曲をリアレンジしたソロを気合MAXで収録。『DJ Station』の良心的存在（本人談）のユキ役、小島朋子さんや天然元気娘あかり役の麻績村まゆ子さんもドラマ収録と取材の応対で大忙し。

僕達のソロも聴き逃しなく

京役の野中氏、庵役の安井氏、チョイ役のM・前塚氏もリラックス。今回はドラマの収録だけでなく、歌の収録もあるので大忙し。開放的なスタジオなので、くつろぎすぎてしまうのが難かも。とは野中氏の意見。

安井氏は都合上宿泊できないとか。とても残念そう。

「ソロでは実力を出し切りたい」と意気込みを語ってくれた。

ドラムにピアノといろいろな楽器をこなす、意外な一面も。

「笑いを取るのが宿命！」と語る前塚氏。

やっぱりメインはバーベキュー？

ギース役のコング氏、夜のバーベキューが何より楽しみな様子。

少し遅れて到着した麻績村さんは「この自然は懐かしい気がします」とうれしそうに話していた。

PRESENT

今回の企画で特別にサイン色紙を合計10名にプレゼント！欄外を参照して、ほしいものを選んでね。住所、氏名、年齢、電話番号、ほしい色紙の番号を明記の上、7月10日必着で、「SSSねおちゅぴ」係まで。

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩

フリーイラスト特集No.05 HYPERフリークス

東京都／三橋はつみさん

極限流4人集の若かりし（?）頃がセピアに描かれ、渋いです！ ナイスな1枚。

岩手県／きりゅうれかさん

華やかな絵が印象的です。舞には華と和が似合うね。

山形県／成田拓さん

CGを送ってくれた成田さん。SS2で彼女たちに会える！

三重県／宮脇憲司さん

宮脇さんの描く女性は艶があって、とても好みなのです。

次回もいくよフリーイラスト

たくさんのおハガキをいただいたに関わらず、4枚しか紹介できなくてごめんなさい！ 次回もフリーイラスト紹介！ そして、人気投票締切迫る！ 好きなSNKのキャラクターを3人まで書いて送ってください。好きな理由やきっかけ、イラストも歓迎します。6/30必着で、「SSS人気投票」係と書いて、下の宛先まで。お待ちしています！

あて先
〒103-8501
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「SSS」各係まで

one point SNK

SNK提供のTVドラマ「ATHENA」が、もうすぐクライマックスを迎える。アテナの出生の秘密と、秘密組織WADとの関係が明かされる。SNKの新作、PS版アドベンチャーゲーム「ATHENA－Awakening From Ordinary Life－」の予習としてチェックしておくのもいいかも。日程は、テレビ東京：6/29（25時45分～26時15分、テレビ大阪：6/30（26時15分～26時45分）、テレビ北海道：7/10（26時15分～26時45分）。

 ①②は生駒治美さん＆神谷けいこさん（ナコルル＆リムルル）、③④は麻績村まゆ子さん＆小島朋子さん（あかり＆（KOFの）ユキ）、⑤⑥は野中政宏さん、安井邦彦さん、（京＆庵）⑦⑧は金月真美さん（李香緋）、⑨はモンスター前塚さん（チョイボンゲ）、⑩はコング桑田さん（ギース）。

HELLO!! CAPCOM Vol.54

カードダスマスターズのベスト9キャラ投票の結果を発表！ ポケファイの発売記念特集のお知らせもあるから見逃すな！

カードダスマスターズ ベスト9キャラクターコンテスト結果発表！

VOL.51でお知らせした「カードダスマスターズ オールカプコンワールド'98」のベスト9キャラクターキャンペーンの結果が発表された。君の予想はどうだったかな？ 1位に輝いたのはリュウと春麗。ストリートファイターシリーズの強さを見せつける結果となった。今回はこのプロモカードを先着1000名様にプレゼントだ！ ほしい人は今すぐにハロカプ「カードくれ！」係まで応募しよう。
発売元：バンダイ／1パック314円（税別、1パック10枚入り）

カードの種類は全部で186種類。SPカードはカプコンデザイナーの描き下ろしで6種類だ。

順位	ヒーロー部門	ヒロイン部門
1位	リュウ	春麗
2位	ロックマン	モリガン
3位	ケン	さくら
4位	ダン	リリス
5位	ザンギエフ	バレッタ
6位	豪鬼	レイレイ
7位	キャプテンコマンドー	ジューン
8位	ハヤト	キャミィ
9位	デミトリ	トロン

大プッシュの部屋

今はZERO 3ネタが旬。たくさんの投稿を待っているから、ドシドシ送ってくれよ！

北海道／平平平平（ヒラタイラヘヘエヘエ）
ハロカプには珍しい男2人の闘う姿（笑）。ハガキサイズによくぞ収めました！

岡山県／スカロブルー
通算6度目の大バトル！ 闘う女子高生、さくらはZERO3ではどうなるのか!?

熊本県／DAE
かりんお嬢様の髪型って、セットにどれくらいの時間がかかっているんだろう？

和歌山県／アリサ
現世でのレイレイと魔次元でのレイレイ。みんなはどっちのレイレイが好みかな？

神奈川県／桜桃梅季
相手がリュウじゃなくても、ケンちゃんのボケってば相変わらず冴えてますな。

ポケファイの小部屋

千葉県／かまち
一応、ステージの背景にはなっているけどね……。使えるといいよね。

大阪府／川村真央
一応、背景に登場はするけど使えないでしょ。古いハガキだけどあえて掲載。

カプコングッズ紹介！ 今回は……？

今回は東京ゲームショウで先行販売されたグッズをちょっと紹介しよう。今のところ一般発売されていないグッズもあるから、ほしい人は発売を待つしかない!?

キーホルダー型ミニパズルは全部で6種類。（発売未定）

タワーレコードで発売開始のデータ君♥
発売元：アートピア／2,500円（税別）

ポケファイ特集をやるぞ

ハロカプではサターン版「ポケットファイター」の発売を記念し、特集を決行。ゲームをプレイした感想や「なんで○○がいないんだー！」っていう嘆きを、イラストや文章でハガキにぶつけてほしい。コーナー名は「ポケファイの大部屋」。それからお知らせ。次回のハロカプはいつもとは違って、次号（7月10日発売号）に登場予定なので忘れるな！

VOL.55.56連続 採用者プレゼント

前回と同じくスタグラ2のグッズセットをハガキ採用者から2名様に（7月10日必着）。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

カプコン東京支店取材5/14の巻

今回はいつもとちょっと目先を変えたインタビュー。
カプコンさんのファンを思う気持ちを伺ってきたぞ!

桑ニャンこと桑元氏が語る!
"あなたと一緒"「WITH YOU」

今回はカプコン在籍13年目の桑元氏が久々の登場。「今こそファンに向けてぜひ!」とのコールを受け早速取材に伺った。

3年目のCFC。今年からが本当の勝負

編：今回は主にマーケティングを統括されている桑元さんに、最近のカプコンさんの意気込みなどを、特にカプコンフレンドリークラブ(以後CFC)を中心に伺えるということで。

桑元：CFCを始めてもう2年経ちます。昔は「石の上にも3年」でしたが、今は時代の流れが速いので「石の上にも2年」。今年からが本当の勝負になるでしょう。

今年のカプコンのマーケティングワードは"あなたと一緒!"「WITH YOU」。我々は毎年こういったコンセプトを元に商品開発したり、宣伝をしています。特に今年のものはファンとのフレンドリーシップを強く表している言葉なんです。

業績が振るわなかった'95年に使ったのは"次に挑戦しようよ"『TRY NEXT』。それが'95年の11月にSS版「X-MEN」12月にSS・PS版「ストZERO」'96年の2月にSS版「ヴァンパイア ハンター」そして'96年の3月にPS版「バイオ ハザード」と、だんだん元気が出てきたんですよ。そして'96年の3月27日に方針発表会というものを開いたんですが、その時に『新生カプコン』を宣言したんです。業績はまだ苦しかったけど、元気が出てきたということで、ワードは"元気を出そう"『パラダイス』、1997年が"夢を持とう"『ドリーム』へと続きます。久しぶりに夢を持って仕事をしようと思えてきたんですよ。で、最初に言った「WITH YOU」へとつながるわけですね。

編：日本経済全体が不況な中で、ゲーム業界も当然かつてのような好景気というわけではありませんよね。そこでファンを大事にしようという姿勢を取られた理由は?

桑元：ゲーム業界はシェア争いが起きるほどすでに成熟した市場なんです。CESAのゲーム白書によると現在の家庭用ゲームの参加人口が3,300万人で、もはや飽和状態。そしてこれはゲーム業界に限らないと思いますが、厳しい日本経済の成長システムの中のでこれから何が必要だろうと考えなければならない。そこで僕は「お客様は1人」ということを考えないといけないと思うんです。1人のお客様が10万人いてこその10万本です。10万本を一気に1人が買うわけがない(笑)。だから、CFCを中心に、もっともっと1人1人を大事にしたいんです。

1999年には会員数22万人を目標にしています

編：ではCFCについての構想などを伺えますか?

桑元：先ほども言いましたように、現在の会員数が8,888人で、これを1999年には22万人にしたい。実際は5万人でも1万人でもいいんですが(笑)。ただ、22万人というアドバルーンを打ち上げた意気込みは伝えたいんです。

編：会員数を増やすための構想などは?

桑元：CFCでは『CAP!』という情報誌を発行しています。そこで例えば昨年のように「ロックマン10TH ANIVERSARY」ですと当然その情報を扱わなくてはならないんです。ロックマンに限らずコンシューマーの関連情報は雑誌などで、特にサタマガさんのように週刊ペースだとどんどん出てしまうわけですよね。年に6回程度の発行物では内容が陳腐化してしまう。ですから今年からはアーケードに8割以上のウェイトを置いた構成に切り替えていこうと思うんです。これならイケルでしょう。

編：ハロカプ担当としてはちょっと複雑な心境ですね(笑)。それは主にカプコンさんと、カプコンさんのゲームを好きなファンをゲットするための構想と思われますが、それ以外の方に入会してもらう構想などはありますか?

桑元：例えば「バイオ ハザード」でカプコンと接点を持った方は増えたと思うんですが、その人たちがCFCに入るかというと、僕は「NO」だと思うし、リサーチの結果、バイオは女性の購買率が大変高いんですがその女性たちがCFCに入る確率はゼロに近いと思うんです。でもゲームに接点を持っている女性はそんなに少なくはないでしょう? だから彼女たちをターゲットにした情報誌があってもいいと思う。ゲーム以外の情報も多くしたりね。

CFCまで持ってくるのはまだ難しいかもしれないけれど、ファミリーやシルバーに対しても、フレンドリーな構想はいろいろ考えているんですよ。

最後に、エンターテイメントっていうのは僕は"おもてなし"だと思うんです。すなわち、相手の立場に立って物を考えるということ。それはカプコンのマーケティング部の精神なんですよ。この"おもてなし"という言葉はウチの社長の辻本が使ったんですが、僕は『WITH YOU』を使います。自分でもウマイこというなぁと思いますわ(笑)。

マーケティングセンター事業部
桑元　秀悟事業部長

キャリアの長い桑元氏だが、若い人たちからも桑ニャンと親しみをこめて呼ばれる、頼れるオジサマ的存在。

今、すべての事実が明らかに

ハロカプ号外

新たなシステムをひっさげ、新境地を築くべく始動したZEROシリーズの最新作。ついに、そのシステムの全貌が明らかになるときがやってきた。今回は、対戦の駆け引きをより深く、より熱くする、そのゲームシステムを紹介していこう。

STREET FIGHTER ZERO 3

●カプコン●アーケード●CP-SYSTEMⅡ●7月中旬稼動予定

ガードクラッシュ

相手の攻撃を防ぐ手段であるガード。今回から、このガードにはガードパワーが設けられた。相手の攻撃をガードすると徐々にそのパワーが減少していき、最後にはガードが崩れてしまうという仕組み。残りパワーは体力ゲージの下にあるガードパワーゲージに表示されている。ガードクラッシュ後は無防備な状態になるので、それを狙った戦術や駆け引きなどが生まれそうだ。「待ち」戦法に対しても有効な要素である。

ガードパワーの少ないR.ミカにケンが強襲。

パワー切れのR.ミカのガードが崩れた。

無防備のR.ミカに対し無情にもケンの攻撃。

ガードパワーの残量は常にチェックしよう。

空中コンボ/カウンター効果

今回加わったシステムには空中コンボも存在する。今までのシリーズでも可能であった技術だけに、え?、と思う読者もいるだろう。しかし、今回はカウンターヒットの効果が加わることで、空中コンボの使用頻度が向上したのである。カウンターヒットとは、相手の攻撃動作中や攻撃判定発生中に、こちらの攻撃を当てて生じる効果のことをいう。カウンターヒットを受けた側は、のけぞり時間の増加を筆頭に、通常より多くのダメージを受けたり、地上の強攻撃で吹き飛んだりする。

対空技として多用できる春麗の天昇脚。ヒット後は相手を上空に吹き飛ばす。

天昇脚ヒット後には様々な攻撃で空中コンボが可能となる。

空中受け身

吹き飛ばされた状態から回復する手段として設けられたシステムが、この空中受け身だ。これは、特定の技(吹き飛び効果のある攻撃)を受けたときに可能な動作で、空中で体勢を立て直すことができる。空中受け身後は、通常のジャンプ後と同じ動作がとれるようになっているので、例えば、ケンの神龍拳を受けたあとに何もしないでいると空中コンボの的になるが、空中受け身をとることで空中ガードが可能で、あわよくば反撃に転じることもできるのだ。空中受け身を予測して、それに応じた攻めの展開など、駆け引きも生じるぞ。

レバー→+ボタン2つ同時：すぐに落下する（無敵は短い）

レバー←+ボタン2つ同時：相手から離れる（無敵は長い）

レバーニュートラル状態ボタン2つ同時：吹き飛び軌道で復活する

地上での受け身もある。相手に接近する手段として使えるぞ。

ダメージ軽減

連続技を受けている最中は、相手が失敗することを祈って、ただ見ていることしかできなかったが、今回は抵抗することもできるようになった。それがこのダメージ軽減。これは相手の攻撃を受けているときやガードしている間にレバーやボタンを入力することで、受けるダメージを軽減できる。最初の一撃を受けると、そのあとすべての攻撃が決まってしまう連続技やスーパーコンボを受けてしまったときは、これで少しでも多くのダメージを軽減したいところだ。

※画面写真は開発中のものです。

新キャラクターの特徴

新キャラとして新たに名を上げた個性的な3人。ここでは簡単に彼らの特徴を紹介しよう。

コーディー

世の中には悪いヤツがいっぱいだ
そう、オレなんかよりずっとな

非道に徹する正義の英雄

「ファイナルファイト」では主人公だった彼だが、ZERO3では囚人服に身を包み、両腕を手錠で拘束されての登場となった。さらにはナイフを使ってのヒールな攻撃も仕掛けるといった豹変ぶりである。必殺技でもナイフや小石を投げつけたり、相手に砂をかけるという非道な手段が目立つ。また、V-ISM(イズム)の彼は、ガード動作が「避け」動作になっており、相手の攻撃を空振りさせるという特性がある。一体、彼の身になにが起きたのであろうか。

ハリケーンを巻き起こす激しいアッパー。

着脱可能なナイフ。持っているとリーチも…。

R.ミカ（レインボー）

力と、技と、美しさ！
プロレスの基本だ！

投げ技主体の女子レスラー

一見してわかる通り、彼女は投げ技主体のキャラクターで、必殺技のほとんどが投げ技で構成されている。その中でも、その場で仕掛ける投げとすばやい身のこなしからの移動投げを持っており、スーパーコンボともなると「走る」という動作から、様々な派生投げを展開できる。ザンギエフに負けず劣らずの投げ技のプロフェッショナルなのだ。動作が若干鈍いのは否めないが、ザンギエフとは異なる闘い方ができるのが特徴といえる。

ヘッドロックをしたあとに投げる必殺技。

もちろん空中投げもある。太ももがキュート。

かりん

あいにくですが
勝負を譲る気はありませんの

突進命の打撃キャラ

さくらのライバルだけあって、軽快な身のこなしと出戻りの速い通常技を持っており、必殺技には突進系の技が多い。その突進系の必殺技からの派生が充実しており、相手を困惑させるようなラッシュ攻めが彼女の象徴となる。打撃技が主体ではあるが、相手の攻撃を受け止めつつも反撃する当て身系の必殺技やコマンド投げも持っているので、高い自由度も兼ね揃えている万能なキャラクターともいえるだろう。

足を高く上げて蹴り上げる突進系の必殺技。

強烈な肘打ち。突進系の必殺技が豊富だ。

その他のキャラはどんな感じ？

前作に登場したキャラクター達もそれぞれパワーアップを遂げているので、その一部を紹介。

ダン
これはまさかアドバンシングガード…？

ガイ
遠距離強立ちKが変更されているぞ。

バーディー
両腕を振り上げるような近距離立ち強P。

キャミィ
垂直に上昇するキャミィのスーパーコンボ。

さくら
立ち中Kがリニューアル。リーチがある。

リュウ
滅昇龍拳。肘打ちから昇龍拳へ。

サガット
近距離中立ちPが振りおろすパンチに変更。

ケン
スパコンに疾風迅雷脚が追加された。

WEEKLY OFFICIAL CORNER SEGA AM 2研 EXPRESS

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

VOL.104

CONTENTS

●新タイプ格闘アクション「SPIKE（仮）」
●投げ抜けの仕組み「ファイティングバイパーズ2」

今回は、今夏発表に向けて着々と開発が進められているAM2研最新アーケード「SPIKE（仮）」を徹底紹介。究極を突き進む「ファイティングバイパーズ2」情報もチェックすべし!!

TEMPORARY TITLE

SPIKE™

●「SPIKE/スパイク（仮称）」●格闘アクション
●アーケード（MODEL3）●今夏稼働予定

AM2研最新作を徹底解剖!!新たな

Close In!!

右のCGに描かれた黒人男性が、本作の主人公であるスパイク。デモで見られた、彼と共に行動する少年との関係は……？

Point1 マルチプレイ Multi-play

●4人同時マルチプレイ可
●プレイヤー vs CPU
●協力プレイ重視

マルチ環境はゲームに革命を起こすか？

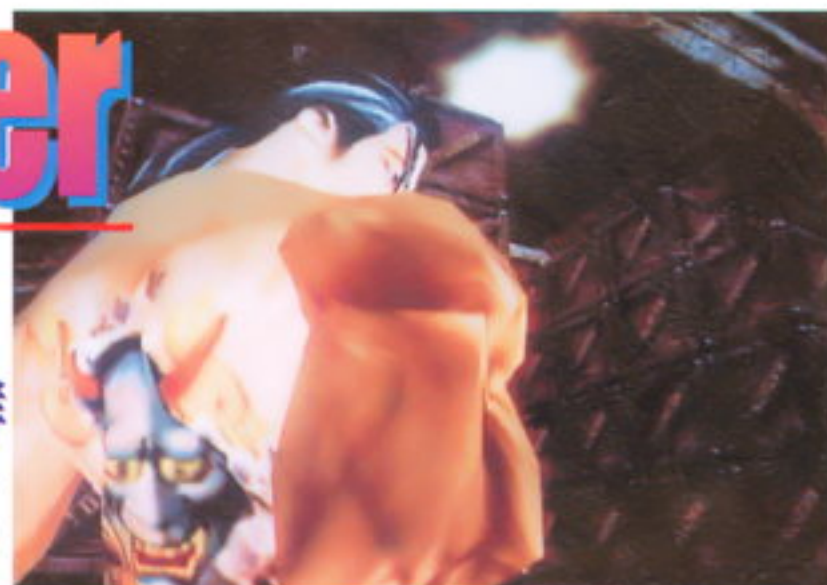
「SPIKE」で最も重要となるキーワード、それは多人数参加による通信プレイである。もちろん過去にもアクションゲームで4人以上の同時プレイが可能な作品はいくつかあったが、1つの筐体に1人が専用で振り分けられ、個々が独自の視点で活躍するアクションとなると、今までになかったものだとわかるだろう。多人数プレイによる醍醐味は、従来のゲームでは味わえなかった圧倒的な楽しさを提供してくれるはずだ。

個々の参加プレイヤーに対して、敵はその場所と位置を確認しておのおの個々に襲いかかる。今までにない臨場感が！

Point2 キャラクター Character

●主人公の名前は“SPIKE”
●選択可能なプレイヤーは4人？
●進化したCGモデリング

魅力あふれたキャラクター群

本作の登場キャラは現在確認されているもので4人。「VF3」のジェフリーのように、筋肉の質感等もリアルに描かれ、より自然な動きを見せてくれるはずだ。

MODEL3作品最強というモデリングにも今後注目。

Point3 シナリオ Scenario

●全12ステージ
●ストーリーは分岐型
●プレイヤー数によりシナリオは変化

ゲームとしての楽しさを追求したストーリー

気になるストーリーはまだ公開されていないが、ゲーム中のプレイ展開は「1ステージの内に複数のエリアが存在し、プレイの仕方しだいで、その後の難易度や次の展開が大きく変化する（名越氏）」ということだそうだ。参加人数や途中参加のタイミングによっても、シナリオが分岐する可能性も考えられるが……。

主人公の背中に張り付く謎の子供。秘密も満載だ。

What's "SPIKE"?

「VF」シリーズで鍛えられた格闘ゲームのエッセンスを集約

「バーチャファイター」シリーズ開発陣といったAM２研の精鋭スタッフが手掛けている「SPIKE（仮）」。現在公開されているのは、コンセプトムービー（※MODEL３上のプレイは開発中のため非公開）のみだが、従来の対戦格闘とはまったく違う、新たなジャンルをセガAM２研の精鋭スタッフが本気で提案しようとしているのは確かだ。21世紀に向けセガはどこへ向かうのか……!? その答えがここにある!!

仮タイトルである「SPIKE」とは、殴る、叩くといった"人間同士の闘い"を感じさせる意味を持つという。"リアルさの追求"と"新たなゲーム性の創出"は、まさにAM２研の得意とするところ。期待大だ！

"格闘アクション"の姿がここにある!

Point4 オペレーション Operation

●「VF」シリーズの"PKG"タイプは廃止？
●360°に対応する操作形態

素手で戦うだけでなく、様々な物を手に取り"武器"として使える自由度の高さも魅力。

感覚に訴える操作方法が提案される!?

動けるフィールドが、前後左右（十上下！）と広がったことで、「SPIKE」は"レバー＋３ボタンによる操作"といった従来のスタイルとはまったく違う操作法が編み出されるようだ。試行錯誤の末に、開発チームが達した「非常にシンプルだが違和感なく操作できる完成度は高い（同氏）」と語る本作ならではの操作体系とは……？ 鉄骨を抜き取って武器にしたりできるという新しいゲーム性にも、大いに期待したいところだ。

動くエレベーターを駆け上がりつつ敵をなぎはらう場面。こんなアクティブで痛快なアクションが味わえるのだ！

Point5 フィールド Field

●「VF」の80×80倍という空間を再現
●リアルワールドをモデルとしたデザイン

広大な空間が演出する"スーパーリアル"

「建築設計のスタッフも参加している（名越氏）」という本作の舞台は"街１つを再現する"大規模なモデリング制作が進められている。"違和感のないリアルファイト"を実現させるための仕掛けも随所に施されているのだ。

実際にありそうなリアルさ。そのステージ自体にも数々の仕掛けが？

開発者インタビュー Interview

AM２研副部長・「SPIKE（仮）」プロデューサー 名越稔洋

「対戦格闘が初めて出た時の衝撃を、この時代なりに伝え直したい」と語る名越氏。その意気込みは本物だ!!

この作品で新しい遊びや文化を提供してみたい

名越■「SPIKE（仮）」の開発状況は、ようやく50％を超え、あとは最初にあった構想を仕込んで、再現しようという段階になってきました。ゲーム内容はまだ試行錯誤が続いているため詳しく言えませんが、AM２研らしく（笑）、とにかく全編どこを見ても、ものすごく作り込んだ作品だとわかってもらえると思います。ステージなども、ベンチの板を１枚ひっぺがしたり、杭を引っこ抜いて武器にするなど、皆さんが考えている以上にリアルで自由度の高い、臨場感あるアクションがお見せできると思いますよ。

今回のスタッフは、元「VF3」を作っていた主要なスタッフが参加しているだけあって、彼らの持つ、貴重な３Ｄ格闘の確固たるノウハウによって、今までの"対戦格闘"とはまったく違ったアクションが創り出せるものと信じています。ただ、プレイヤーの参加人数が増えるごとに、各キャラクターの個性を生かした戦い方を煩雑にさせないでどう見せるか？　またアクションゲームとしてのテンポの良さをどう出すか？は、これからまだ試行錯誤するでしょうね。

実際、今の段階でも多人数プレイを試してみると、圧倒的に面白く遊べますし、作って良かった作品だと思えるものになってきているんですが、今回ベースとなるものを形にすることができれば、将来的にこのアイデアは無数に応用できると思うんです。例えば、リアルタイムで逃げるボスを街の中を追いかけながら闘っていくとかですね（笑）。とにかく今回は作り終えたら、ものすごいボリュームの作品になることは間違いないですし、MODEL３を知り尽くしたスタッフもそろっていますので、現時点で最高のアクションゲームを作るつもりです。え？ ドリームキャストへの移植ですか？ 僕はドリームキャストにはすごい可能性を感じてますから。期待していてもらっていいんじゃないですかね（笑）？

今後も「SPIKE」の最新情報は入手次第即掲載!!期待せよ!!

毒蛇たちよ その牙に磨きをかけろ！

FV2 FIGHTING VIPERS 2

ファイティングバイパーズ2

●セガ●対戦格闘●稼働中●MODEL3 STEP2基板

STEP UP MANUAL ステップアップマニュアル NO.2

ステップアップマニュアル再開！　久々の掲載となる今回のテーマは投げ抜け。投げ抜けの方法といった基礎知識から、その後の攻防他応用技術までフォローしているので、必ずや君の役に立つはず。ページ下部に載せた、各種投げ技の成立条件も同時にチェック！

MANUAL2 投げ抜けの知識

成立した投げ技に対して特定のコマンドを入れることで、いわゆる投げ抜けが可能。よって攻める側は様々な投げ技を使用、受ける側は状況などからそれを読むといった攻防が生まれる。抜けられるのは上段投げ全般（壁投げ含む）と横投げ、一部の投げコンボで、具体的な方法は投げ技が成立した直後に敵が入力したコマンドの最後のレバーとⓅ＋Ⓖを入れるだけ。例えば敵が⇨⇦Ⓟ＋Ⓖなら⇦Ⓟ＋Ⓖ、⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇦⇨Ⓟ＋Ⓖといった投げコンボの2段目には⇨Ⓟ＋Ⓖとなる。ハニーのバールティングホース（⇗Ⓟ）やジェーンのクリンチニー（Ⓚ＋Ⓖ）など、コマンドにⓅ＋Ⓖが入らないものに関しても抜けはあくまで各々⇗Ⓟ＋Ⓖ、Ⓟ＋Ⓖだ。ただ横投げは特殊で、右側面からの横投げは⇨Ⓟ＋Ⓖ、左側面からなら⇦Ⓟ＋Ⓖと、とられた方向に合わせたコマンドが必要。なお冒頭で“一部の投げコンボ”としたのは、抜けられないものがあるため。サンマンのウルトラツインキャノン（⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ＋Ⓖor⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）の2、3段目がその例だ。

フォークスルー（⇩Ⓟ＋Ⓖ）の抜けコマンドは⇩Ⓟ＋Ⓖ。なお、VF3では⇦⇖⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖなどの半回転系のものには最初と最後のレバー（この場合⇦⇨）とⓅ＋Ⓖを入力しなければならなかったが、本作は⇨Ⓟ＋Ⓖだけで可。ただし基本的に若干受け付け時間が短いぞ。

横投げは相手の位置に合わせて

横投げには、敵の位置に合わせた抜けコマンドが必要。写真の場合、右側面からなので⇨Ⓟ＋Ⓖで抜け。

イービル・ウィリーは投げ抜け不可

ただしチャーリーのイービル・ウイリー（壁正面ライド中Ⓟ＋Ⓖ）は壁投げながら投げ抜け不可能。

CHECK 技の硬直中に対する投げ技には投げ抜けの先行入力がきく？

投げ抜けの入力は、“投げ技が成立した直後（実際には、成立直後を1フレーム目として、3フレーム目から）”と前述したが、状況によっては先行入力もきく模様だ。ただし詳しい条件（何らかの技を出して硬直している間に投げ技を決められた場合？）が現段階では判明していない。また、Ⓟ＋Ⓖコマンドによる投げ抜けのみ受け付ける、特殊な投げ抜け受け付け時間もあるようだが……？　これらについては、わかり次第お伝えする予定だ。

しゃがんでハイスピンキック（⇩⇘⇨Ⓚ）をかわされた場合、投げ抜けの先行入力

▶上段投げ 1回目、または2回目の判定で立っている相手をつかめば成立

“コマンド入力完了時点で判定が発生、敵が近距離で立っていれば成立”、これが従来における上段投げだが本作のものは違う。入力から数フレーム経たないと判定が出ない代わり、コマンド入力1回で2回の判定が生じるのだ。

投げ入力　時間の流れ

3フレーム目 つかみ判定

入力完了から3フレーム目に生じるのは“つかみ判定（明石家命名）”と呼ばれるもので、性質はVF3の投げとほぼ同じ。投げられるのは立ちガード中の敵や、打撃が発生・持続を終了して硬直時間中にある相手などというわけだ。ちなみにこの判定の発生と、敵の打撃の入力が完全に同タイミングに行われた場合は投げが決まるが、打撃でなくジャンプ（ジャンプ攻撃なども含む）だと投げは不成立。

12フレーム目 キャッチ判定

12フレーム目に発生する“キャッチ判定（同）”は防御中や硬直中の敵は無論、見た感じで自分の両腕が相手にヒットさえすれば、打撃の発生途中をも投げられる（写真参照）。ただそれにも限界があり、打撃の判定が生じる直前周辺の挙動だといくら見た目上ヒットしていても投げは不成立だ。

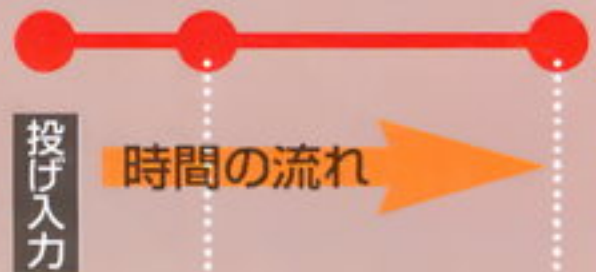
CHECK 壁投げは別物

壁を利用する上段投げ、通称・壁投げは少々性質が違う。なんとコマンド入力完了から3フレーム目につかみ判定ではなく、キャッチ判定が発生する。

その代わり投げ判定は入力完了から3フレーム目に発生するキャッチ判定1回のみ。

▶下段投げ 1回目か2回目の判定でしゃがんでいる相手をつかめば成立

従来の作品における下段投げは“コマンド入力完了時点で判定が発生、近距離で敵がしゃがんでいれば成立”といったものだが、本作のものは上段投げと同様、入力から数フレーム経たないと発生しない代わり～といった性能を持つ。

投げ入力　時間の流れ

3フレーム目 つかみ判定

コマンド入力完了から3フレーム目にはつかみ判定が出る。これは上段投げのつかみ判定とほぼ同性質。よって投げられるのはしゃがみガードしている相手や、何らか技を出してしゃがんだまま硬直している敵などというわけだ。なお余談だが若干遠い距離で下段G＆Aなど、防御後に下段投げが決まる技をガードした時はしゃがみダッシュ（⬇⇘⇩⇘）から狙うといいぞ（コマンドは⬇⇘⇩⇘Ⓟ＋Ⓖ）。

15フレーム目 キャッチ判定

入力完了から15フレーム目に発生することを除けば、その性能は上段投げのキャッチ判定とほぼ同等。伸ばした両腕が見た目でしゃがみ状態の相手にヒットすれば打撃の発生途中すら投げる（写真はピッキーのロースピンキック）が、攻撃判定の生じる直前辺りの挙動だけはつかめない、と。

CHECK アイアンクローについて

サンマンが持つ壁下段投げ・アイアンクロー（敵しゃがみ壁正面⇩Ⓟ＋Ⓖ）のみ例外的。コマンド入力完了から3フレーム目にキャッチ判定が発生する。

ただ、アイアンクローの投げ判定はこのキャッチ判定1回きりなので注意すること。

※上記のフレーム数は投げ技のコマンド入力完了の瞬間を“1フレーム目”として、“2、3、4……12フレーム目”などと換算したものです。

投げ技に関する様々なテクニック

①Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ抜け

投げ抜けコマンドはⓅ+Ⓖ、としつこく書いてきたが、実はⓅ+Ⓚ+Ⓖでも代用できる。Ⓟ+Ⓚ+Ⓖによる投げ抜けの強みは投げ抜けの受け付け時間がⓅ+Ⓖコマンドで投げ抜けを入れた場合より長い点と、失敗時テックガードが発生する点。つまり投げ技を読んで投げ抜けを入力したが、打撃を出された、という場面でもある程度フォローがきくのだ。ちなみに、もちろんこのⓅ+Ⓚ+Ⓖによる投げ抜けは投げコンボにも応用可能だぞ。

受け付け時間が長い

Ⓟ+Ⓖ

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ラクセルのブラックカラー(⇨⇙Ⓟ+Ⓖ)に対して、同タイミングに投げ抜けを入れた写真。⇙Ⓟ+Ⓖだとそのまま投げられてしまっているが、⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖならしっかり抜けている。

投げ技の種類	Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
上段投げの大半	10フレーム	14フレーム
半回転系(⇦⇙⇩⇘⇨or⇨⇘⇩⇙⇦)の投げ	5フレーム	9フレーム
壁投げ	2フレーム	6フレーム
横投げ	2フレーム	6フレーム

Ⓟ+Ⓖ投げとⓅ+Ⓚ+Ⓖ投げの比較例

上に載せたのは、Ⓟ+Ⓖで投げ抜けを遂行する時とⓅ+Ⓚ+Ⓖで行う場合の、投げ抜けの受け付け時間の比較表。ただし半回転系コマンドの投げ技1つとっても、エミのスポーツフィッシング(逆半回転Ⓟ+Ⓖ)、ギャラクシーフォース(半回転Ⓟ+Ⓖ)、サンマンのジャイアントスイング(半回転Ⓟ+Ⓖ)、トキオのネック・ストール(逆半回転Ⓟ+Ⓖ)、チャーリーのサーカスチャーリー(逆半回転Ⓟ+Ⓖ)は表の通りだが、サンマンのオーバードライブ(逆半回転Ⓟ+Ⓖ)、ジェーンのクリンチニーグラブ(半回転Ⓚ+Ⓖ)、ラクセルのプログレッシブ・ノイズ(半回転Ⓟ+Ⓖ)は"上段投げの大半"の受け付け時間と同じ、マーラーのダークストール・ブレイカー(逆半回転Ⓟ+Ⓖ)にいたってはⓅ+Ⓖ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ共に5フレーム、というように、全部に当てはまるものではなく、あくまで"例"にすぎない点に注意してほしい。なお、数値はすべて棒立ちの状態で相手に投げられた際のものだぞ。

CHECK 全方向抜けは可能か?

例えばバンに投げ技を狙われる場面で、彼の持つ投げ技──壁投(Ⓟ+Ⓖ)、倒(⇦Ⓟ+Ⓖ)、激弔般(⇨Ⓟ+Ⓖ)、豪放雷落(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)、真空投げ(⇙Ⓟ+Ⓖ)に対する投げ抜け全部を入力した場合、それらは効力を持つか? 結論はイエス。ただしあくまで理論上の話。本作では、投げ抜けの受け付け時間内であればいくらでも抜けコマンドを受け付けてくれる…が、その時間の短さを考えるとせいぜい3コが限度だろう。

②G&A投げ抜けとテックガード投げ抜け

上中段G&Aの攻撃判定が出る前や、対上中段攻撃用テックガード中を投げにくる敵に有効なテクニック。方法は簡単で、前述のいずれかを入力したあと、任意の投げ抜け(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖによるコマンドがベター)を入力するだけ。投げ抜け失敗のモーションなどが出ないので、使えるぞ。

テックガード投げ抜け

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ抜けを入れてなおかつ敵が投げにこず、打撃を出してきてさらにそれをテックガードで弾いた場合、自動的に軸移動(テックガード後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)に派生するので注意。

G&A投げ抜け

例え相手が投げにこなくても失敗モーションなど一切出ないのが強み。G&Aがヒットしたらヒットしたで、素早く追撃ができるのだ。

③ウォールスロー回復

通常投げ(Ⓟ+Ⓖ)はほぼすべてウォールスローと呼ばれるもの。これは敵を壁に走らせぶつけることでダメージを与える投げ技なのだが、これに限り投げが成立したあとでもレバガチャ&ボタン連打で走るのをストップ、損害を回避できる。

ただしサンマン、ジェーンの通常投げは別なので注意。いくらレバガチャなどをしても無駄だ。

④レバガチャ抜け

ジェーンのスーパーコンボニーランチャー(⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⇨Ⓚ)の2段目は投げ抜けの入力でなく、俗にいうレバガチャ&ボタン連打で回避可能。なお逆にこれを行わないと1段目のあと、パワーフック(Ⓟ+Ⓚ)などの追撃まで許すぞ。

レバガチャ&ボタン連打をすることで、素早くダウン、そして飛び膝蹴りをよけられるのだ。

CHECK 例外的なコマンド

抜けコマンドは敵が入力したコマンドの最後のレバーとⓅ+Ⓖ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)と前述したが、若干例外も。右のオーバードライブ(⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ)またはオーバーブロー(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)から派生する投げコンボがそれだ。

フルオーバードライブ

オーバードライブやオーバーブロー中などに⇨⇦Ⓟ+Ⓖで派生するものだが、抜けコマンドは⇦Ⓟ+Ⓖ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、⇨Ⓟ+Ⓖ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)どちらでもOKだぞ。

ファイナルオーバードライブ

フルオーバードライブ中などに⇦⇙⇩⇘⇨⇗⇧⇖⇦Ⓟ+Ⓖと入れることで派生するが、抜けコマンドは⇩Ⓟ+Ⓖ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。ただしタイミングは少々シビア。

フィッシュテイルバスター

オーバードライブか、オーバーブロー中に⇧⇩Ⓟ+Ⓖを入れると派生する投げコンボだが、投げ抜けはなぜか⇦Ⓟ+Ⓖ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)または⇨Ⓟ+Ⓖ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。

▶背後投げ 背を向けた相手をつかむことができれば成立

VF3では相手の状態に合わせて、背後投げコマンドの選択をする必要があったが、本作の背後投げはコマンド入力完了直後に敵が背を向けたままで入れば、立っていようがしゃがんでいようが成立する。実戦で敵が無防備に背を向けることはそうないが、基本的に投げ抜け不可能、加えて大ダメージまで期待できるので、狙える場面では積極的にいきたい。なお、上段投げや下段投げと違って、背後投げ判定はあとにも先にもコマンド完了直後に生じるつかみ判定1回のみなので注意。

入力直後に発生

背後を見せた敵と自分。完全に同タイミングで動き出すといった状況下なら、相手が背後投げを回避する手立ては小ジャンプ振り向き攻撃などかなり少なめ。

背後投げと振り向きの入力が同時に行われた場合は不成立。だが、その時点で背後投げは正面上段投げへと性質を変え、2回目のキャッチ判定が発生、状況次第で敵をつかめる。

CHECK 背後投げ抜け?

マーラーがダブルスリップエルボー(⇨ⓅⓅⓅ)で背を見せた時に背後投げを決めた時のみ、マーラー側がⓅ+Ⓖ(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)と入れることで投げ抜け可。

ただレバーの加わるもの──例えばハニーのベリベリチェック(敵背後近く⇦Ⓟ+Ⓖ)は抜け不可能。

▶ダウン投げ

倒れた相手につかみ判定が当たれば成立

サンマンのジャイアントスイング(敵仰向けダウン足側⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ)、マックストリップ(敵仰向けダウン頭側⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ)、ドラッグ・デッドマン(敵うつ伏せダウン足側⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ)、マーラーのデッドマン・フェイスクラッシャー(敵仰向けダウン足側⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ)とダウン投げは様々あるが、共通して完全にダウン中の敵しか投げられないという性質を持つ。横転などをしだした敵は一切投げられないぞ。

投げられるのは完全にダウンしている相手のみ

回避する側はとにかく回復。サンマンのエルボースマッシュ(⇨⇨Ⓟ)~ジャイアントスイングなどといった確実な連係には無力だが。

▶横投げ 横を向けた相手をつかむことができれば成立

横に向いて立っている相手を投げることができる、横投げ。テックガード(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)からの軸移動(テックガード後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)が加わったことにより、たやすく相手の側面へ回ることができるうえ、技自体もコマンド完了直後に投げ判定が生じる、と高性能を誇るので、比較的決めやすいはず。テックガード~軸移動~横投げといった一連の流れは、ビジュアル的にもカッコイイぞ。ガンガン狙え!

しゃがんでいる相手は投げられない

VF3にあった横下段投げみたいなものはないので、側面を向いてしゃがんでいる敵は投げられない。下段攻撃をテックガードではじいた時などは要注意。

投げ抜けから生まれる攻防

投げ抜け成功

抜けが成功すると輪状のエフェクトが出たあと、自動的に敵をつかむ。ただ横投げを抜けた時はエフェクトが出ない。

Ⓟ+Ⓖ

ただ単に振りほどくことも可能だが、このあとは相手と五分になってしまう。抜けた意味がなくなるぞ。

抜けた側の選択肢は多彩

上段投げ（壁投げ含む）と横投げ、そして投げコンボの一部を抜けると、自動的に相手と組み合う形になる。この後は抜けた側が2フレーム有利になる他、任意のレバーとⓅ+Ⓖの組み合わせで（写真参照）容易に4種類の投げ技を繰り出すことが可能……だが、立ち合いからの投げ技同様、相手側は同じ方向へのレバー入力とⓅ+Ⓖ（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）といったコマンドで投げ抜けできるため、安易な投げ技の選択は禁物だ。基本的に抜けにくいものを選ぶこと。また、時には投げ抜けに合わせて打撃を出す手も悪くないぞ。

ジェーンはⓀ+Ⓖを入れることでクリンチニーが可能。相手はわざわざⓅ+Ⓖ（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）を入力しなければならないため抜けづらい。

⇨Ⓟ+Ⓖ　⇩Ⓟ+Ⓖ　⇦Ⓟ+Ⓖ　⇧Ⓟ+Ⓖ　打撃入力

投げ技は抜けられにくいものを素早く選び、打撃を出す場合はなるべく強力で、なおかつ攻撃判定の発生が若干遅いものを使うこと。理由は後述。ちなみに4種類の投げ技はキャラクターによって違うが、共通しているのは各々が立ち回りで出せる投げ技が割り振られている点。サンマンの場合⇨Ⓟ+Ⓖでサンマンナイスカン（元はⓅ+Ⓖ）、⇩Ⓟ+Ⓖでショルダーミルといった具合に。一応、これらについては次号で詳しくお届けする予定だ。

CHECK 投げ技はキャンセル可能

投げ抜け後に出せる4種類の投げ技はすべてⒼボタンでキャンセル可能。キャンセルした投げ技には、敵の投げ抜けも効力を持たなくなるため、1つのフェイントとして使えるぞ。ただしキャンセルしたあとは再び組み合った状態になるが、フレーム的には五分になってしまう。素早く次の行動に出よう。

キャンセル入力のコツは、とにかく投げ技のコマンド後に素早くⒼを押す、ただそれだけだ。

抜けられた側は投げ抜けが基本

フレーム的に不利なうえ、相手側は4種類の投げ技を仕掛けられるため、投げ技を抜けられた側は防戦一方になる。反応速度の遅い相手にはⓅ+Ⓖコマンドによる投げ抜けを使えば敵の出方次第で逆にこちらが4種の投げ技のいずれかを決めることも可能。しかしここはやはり、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ抜けを素早く入力（2コ以上入力できるとベスト）するのが得策といえる。なぜなら相手が打撃を出してきてもテックガードが発生、場合によってはそれで弾けるからだ。ただしテックガードはガードモーションの有効時間が短いため、極端に遅い打撃を出されるとアウト。このような場合にはG&A投げ抜けで対応しよう。

相手の投げ技を抜けると輪っか状のエフェクトが出現、今度は逆に敵へつかみかかり、攻守の逆転が起こる。無論相手もさらにこちらの投げ技を抜けられるので、読み合い次第でしばらく投げ抜けが続くことも……。

CHECK 投げコンボを抜けた後は？

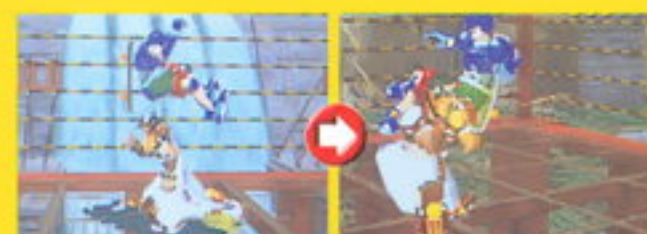
投げコンボを抜けた場合、上段投げや横投げを抜けた時と違い、敵の腕を振りほどく挙動になると同時にその後は完全に五分の状況となる。ただしサンマンのコンボピストンドライバー（⇩ⓀⓅ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ）、ジェネレーションピストンドライバー（⇨ⓅⓅ+ⓀⓅ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ）など若干例外もあるので注意。

抜けられた側が横を向くなど体勢的な優劣はあるが、フレーム的にはまったく五分の状態となる。

前述の2つとジェーンのコンボレイドニー（Ⓟ Ⓟ⇨Ⓚ）を抜けた場合は、上段投げなどと同様、自動的に相手をつかみにいくぞ。

▶キャッチ投げ　つかみモーションが立っている相手に届けば成立

ピッキーが使うフライングヘッドシザース（大ジャンプ中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）とグレイスのフランケンシュタイナー（同上）。それぞれ股を広げたモーションが、立っている相手にヒットするか否かが成立を左右する。ちなみに、しゃがんでいる相手へモーションがヒットした場合は両者にダメージ、座標位置さえも合っていない時は自分にのみダメージをくらってしまうので注意すること。くれぐれも"自殺"などしないように。

足先から尻までのどこかで立ち状態の敵をつかめ。

打撃モーション中もつかむ

相手が立ってさえいれば、打撃の発生途中ですら投げられる。よって空中受け身（宙に浮かされた後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）から出す手も効果的。

しゃがんだ敵はつかめない

単にしゃがんでいる相手はおろか下段攻撃などを出してしゃがみ状態になっている敵も投げられない。細かいことだが忘れないように。

CHECK ダメージ増加の鍵は"ケツ"にあり！

写真程度のダメージが加算。カウンターなら若干ながら増加する。

見事尻の部分で相手を捕らえることができれば投げ技のダメージの他に、若干のダメージが加算されるぞ。予備知識として覚えておくといいだろう。

▶空中投げ　両者空中でなおかつ相手が投げ間合いにいれば成立

ハニー、ピッキー、マーラー、エミ、チャーリーの5人が持つ空中投げ（両者空中近く⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）は、名称通り宙にいる敵を投げる技。相手を浮かせてから狙う、空中投げにきた敵を逆に投げ返すといった使い方が一般的だ。ただし背を向けた状態で宙にいる相手や、頭を向けて浮いている（背後から浮かせ技を入れた時などに発生）敵はつかめないぞ。

攻撃判定が出ていればつかめる

相手側の空中攻撃の判定が発生するまでの間にコマンド入力が済んでさえいれば、空中投げが成立する。上空で空中投げに勝るものなし、といっても過言ではないほど高性能だ。

反撃にも使える

バンの怒羅魂圧破（⇨⇩⇘Ⓟ）やピッキーのロースピンキック→ジャンプニー（⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ+Ⓖ）などをくらったあと、瞬時に空中受け身〜空中投げとすれば、確実な反撃技に。実戦では少々難儀だが。

CHECK エミ&ハニーの空中投げはしっぺ返しが…

エミ&ハニーが空中投げを決めるとダウンを奪えるが、この際相手側に素早くその場起き（ダウン中Ⓚ+Ⓖ連打）をされると、エミ&ハニーが空中投げの硬直から解かれるよりも大幅に早く先に動けるようになる。しかも……。

発生の早い技で反撃をくらってしまう。バンの場合は、厄座鬼苦（⇘Ⓚ）などが確実。

今年の夏、日本列島は戦場と化す!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

今週は、全国大会の告知ポスターの公開や中ボスのブラットス攻略、そして特殊技の一部公開など内容が盛りだくさん。次号からは全国大会を勝ち抜くための攻略を展開予定だ!! 期待せよ。

●セガ●好評稼働中
●対戦アクションゲーム
●アーケード(MODEL3・STEP2.0基板)

BIG NEWS!! 前作に続き全国大会開催決定!!

この大会ポスターが目印だっ!!

SEGA

PEPSI

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム全国大会'98

PEPSI PRESENTS

夏期特別戦闘指令

電弐號作戦
[デンニゴウサクセン]

高機動型可変機体
高機動型可動機体
戦闘系多機能型前作機体
多目的火力支援補助機体
高汎用性標準機体
超火力強化型機体
超重装甲突撃型機体
超格闘対応機体
怨恨呪詛的暗殺機体
高性能光学兵器装備重攻機体
氷雪魔法系神聖機体

電弐號作戦
●大会スケジュール
7/19~8/16:店舗大会
8/30、9/6:エリア大会
9/27:決勝大会(大田区産業プラザ「PIO」)

主催:株式会社セガ・エンタープライゼス
協賛:サントリーフーズ株式会社

●当店予選日時
月 日: より

●使用筐体
ツインタイプ/バーサスシティ

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム全国大会'98

先週のランドマークですでにお伝えしたが、この度「オラタン」の全国大会が開催されることが決定した。題して「夏期特別戦闘指令電弐號作戦」!! 7月19日より、各地のアミューズメントスポットにおいて店舗予選が行われ、8月30日、9月6日の両日でエリア大会が行われる。そして、これに勝ち抜いた人だけが9月27日の決勝大会に進出できるのだ。店舗大会の細かい日程については、左のポスターが張ってあるお店に問い合わせてほしい。

7/19~8/16店舗大会
↓
8/30、9/6エリア大会
↓
9/27決勝大会
(大田区産業プラザ「P10」)

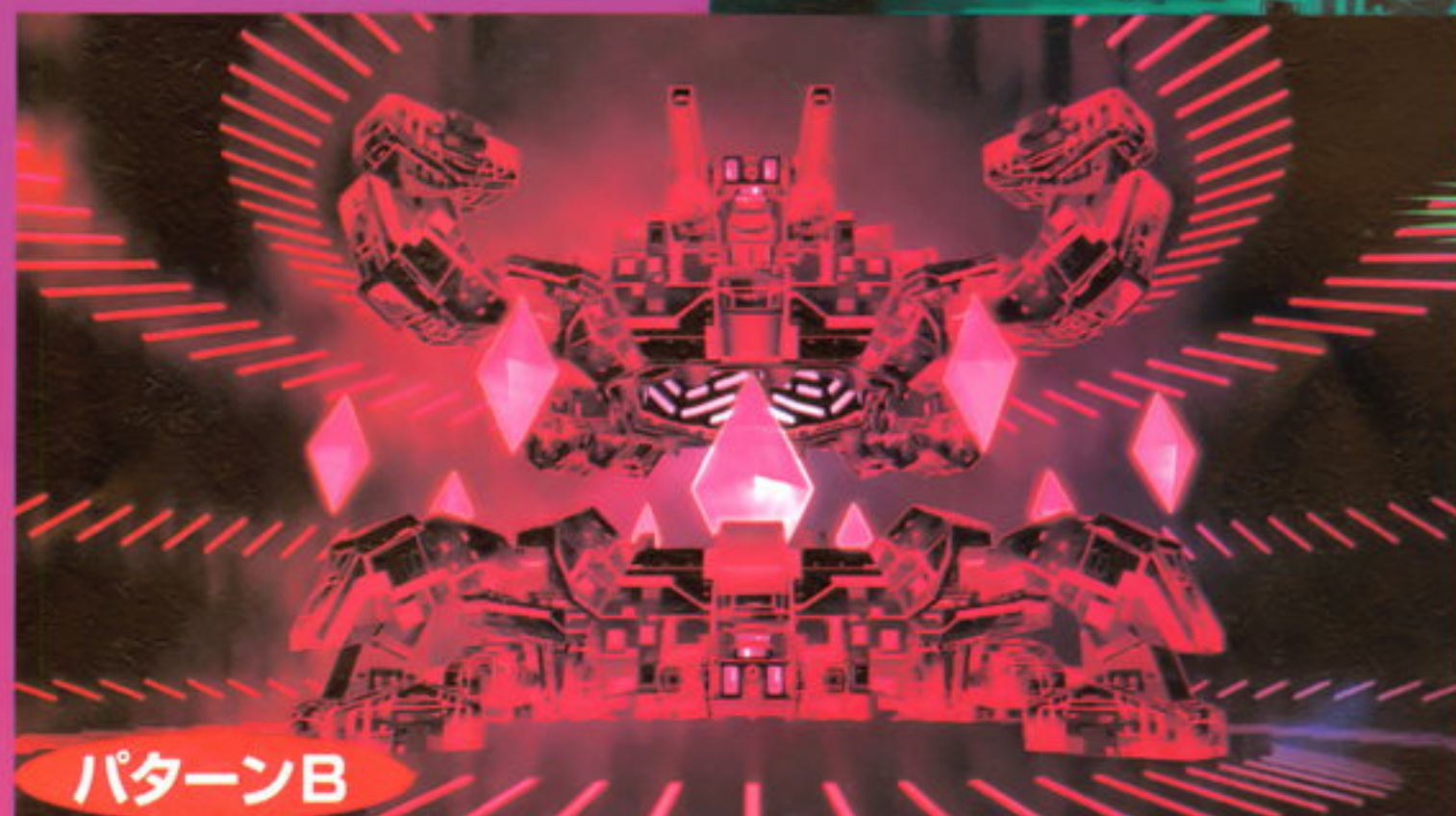
前作の大会ではバル・バス・バウが優勝。はたして、激戦を勝ち抜くのはどの機体か!?

バーチャロイドたちの前に立ちはだかる巨大な影…
ついに姿を現した！中ボスブラットス!!

ミッション５をクリアすると、激しい警告音とともに現れる巨大な機体“ブラットス”。前作のボス機体であるジグラットを上下に２体合わせたようなそのシルエットは、初めて戦う者に強烈なプレッシャーを与えることだろう。また、このブラットスの装甲にはこちらの攻撃が一切通用せず、攻撃の合間に露出するクリスタルの核に直接攻撃を加えなくてはならない。何人も、この機体を倒すまで先に進むことは許されない。

パターンA

パターンB

攻撃の合間にクリスタル核を露出する！

激しい攻撃が一旦止むと、ブラットスが上下に分離して中央からクリスタル状の核が露出する。これが、装甲の厚いブラットスの唯一の弱点である。

これがブラットス攻略法だ!!

ブラットスがこちらの攻撃を受けつけるのは、中央のクリスタル核が露出しているときのみ。そこを狙って各機体とも攻撃を展開する。それまでは、ブラットスの絶え間ない攻撃を避けることに専念すること。ブラットスへの攻撃は、クリスタル核からの相手の攻撃が始まる前に攻撃力の高い武器を使用し、次に攻撃を回避しながらレフト、ライトウエポンで細かく攻撃するのを基本としよう。ライデンのレーザーは、ハーフキャンセルも活用すること。ちなみに、アファームドBの場合は、至近距離から強引にトンファーで斬り込めば勝つことができるが、それなりのダメージもあるので、場合によっては注意が必要だ。

まずは、ブラットスの攻撃をひたすら回避し続ける。ここでの攻撃は無意味だ。

攻撃が止むと、ブラットスが上下に分離して核を露出させる。この間に体勢を整える。

核が露出した瞬間に、攻撃力の高い武器で攻撃。あとは、細かくダメージを与える。

攻略POINT1

横に長い棒状のビームは、当たると一瞬しびれ、大ダメージにつながるので注意。

攻略POINT2

CDのような円盤状の攻撃は、こちらをサーチして放ってくる。常に動いて回避する。

攻略POINT3

核からの攻撃は、横に拡散するレーザーだけではないので注意して見極めること。

機体のポテンシャルを引き出す特殊技を一部公開!!

さっそく、特殊技の一部をここに紹介しよう。今回紹介できるのは、右の表にある８機体、14の技である。今作では、特殊技を使用するのにスタートボタンという新しい操作入力も加わっているのが特徴だろう。さらに、１コインで１回限りというものや、１対戦につき１回といった回数制限のあるものまである。また一部を除き、ほとんどの特殊技に共通してすべて、もしくはセンターウェポンの武器ゲージが100%チャージされていないと、発動しないという条件もあるので注意してほしい。

機体名	技内容	入力のしかた等
ライデン	全アーマー剥離（運動性能アップ）	ジャンプ上昇中にスタートボタン（体力90%消失）
グリスボック	超巨大ミサイル発射	しゃがみ＋スタートボタン
サイファー	戦闘機形態に変形	２段ジャンプ上昇中にスタートボタン
	空中前ダッシュ近接	空中前ダッシュ中にレバーを後ろに入れトリガー
フェイ-イェン・ザ・ナイト	ハイパー化	体力50%以下で自動発動
バルバドス	切り離したランチャーの属性変更	ランチャーを切り離しスタートボタン
	リフレクトレーザー	全ランチャーを切り離しジャンプ中に右ＴＢ＋両トリガー
	ピラミッドフィールド	全ランチャーを切り離ししゃがみ右ＴＢ＋両トリガー
ドルドレイ	巨大化	静止状態でスタートボタン
スペシネフ	殺人スライディング	前ダッシュ中にしゃがみ入力＋両トリガー
	デスモード（13秒間無敵）	スタートボタン２回（モード発動から13秒を過ぎると自爆）
	両肩より緑色のレーザー発射	トリガー＆ターボボタン全押し
エンジェラン	羽根を生やす（運動性能アップ）	静止状態でしゃがみ入力＋スタートボタン
	相手の体力を吸い取る	羽根を生やしている間に右ターボ近接

ライデン

アーマーを剥がすと、全装甲と体力の９割とを引き換えにすばらしい運動性能を手に入れる。剥離の際には相手の攻撃に注意。

グリスボック

巨大ミサイルよりも大きなミサイルを発射。着弾時には、かなり広範囲に被害をおよぼし、与えるダメージも大きくなっている。

サイファー

２段ジャンプの上昇中にスタートボタンを押すと、戦闘機形態に変形。変形後も、各トリガーで攻撃が可能である。

フェイ-イェン・ザ・ナイト

フェイ-イェン・ザ・ナイトには、残念ながらこのハイパー化以外には、これといった特殊技は何も用意されていない。

バルバドス

ランチャーを４つ切り離すと特殊な攻撃が可能になる。ピラミッドフィールドは相手を閉じ込めたうえで、その中に攻撃が展開できる。

スペシネフ

DEATH MODE PUSH "START BUTTON" AGAIN.

デスモードは13秒間無敵になることができるが、その間に相手を倒さないと、機体が自爆してしまい負けとなる。

ドルドレイ

機体を巨大化させ、プレッシャーを含む攻撃が展開できる。巨大化中にＬトリガーでドリル突き刺し、Ｒで踏みつけることが可能だ。

エンジェラン

羽根を生やすと、運動性能がすばらしく向上する。ただし、時間制限があるので、解除されたときの性能のギャップに戸惑うことも。

CHECK POINT 近接攻撃にもう１つの新要素

新要素の紹介としては、おそらく最後となるのがこのクイックステップ近接だろう。クイックステップの入力と同時にトリガーを引くと、ゆっくりと相手の側面に滑り込みながら近接攻撃を繰り出すというものだ。使い勝手がよく、相手の攻撃の隙に側面から攻撃を食らわすといったことが多い。ただし、キャンセルがきかないという点と、無敵ではないので相手の攻撃によってつぶされてしまう場合があるという点には注意してほしい。また、ガードが可能な攻撃だということも覚えておいてほしい。

まずは、クイックステップと近接攻撃が可能という条件を満たさなくてはならない。武器ゲージが黄色になっていることをすばやく確認しよう。そして、クイックステップの操作と同時にトリガーを引く。すると、機体はゆっくりと相手機体の側面に回り込みながら近接攻撃を繰り出す。基本的に攻撃力は通常の近接攻撃よりも抑えられている。

SEGA 公認!! AM1研 だいなまいと!

開発が延びまくっていた「刑事2」だが、ようやく稼働も始まるようだ。これまでの予習がようやっと役に立つ!?

SEGA AM R&D DEPT.#1 OFFICIAL CORNER!

「刑事」はすべて「デカ」と読め!

ダイナマイト刑事2

●セガ
●6月稼働予定
●アクション
●MODEL2基板

海賊船に乗り込もう!

先週に引き続きミッション1の流れを追う。物語は後半。陽気な(!?)海賊たちのアジトへと、こっそりと乗り込もう!!

MISSION1

これまでのあらすじ

空から颯爽と登場した刑事たちだったが、テロリストたちとのすったもんだの末、巨大客船は流行りのタイタニックばりに大沈没。ネズミのように沈没直前に脱出したテロリストに気づかれないように追跡した先には、「いかにも」な胡散臭い島が待っていた。はてさて、結末は如何に!

島入口

どこで見つけたのか「ゴールデンアックス」に登場するチキンレッグが迎える島の入り口。敵は少ないので辛くはない。マシンガンを取って早めに片づけろ。

地下室

拷問部屋には骸骨男が現れる。こいつは適当に攻撃すると分裂するので、持ち越したマシンガンで一気に倒そう。手前から攻撃して壁の鎌に巻き込むのも◎。

小部屋

毛皮男たちがくつろぐ小部屋。基本的にカニ男たちと同じだがかなり強いので要注意。転倒させたあとは、テーブルの上などに乗って反撃を回避しよう。

CAUTION!!

建物から走り、捕らえられたペドロ氏(SEALS隊長)を救出に向かう。成功すれば何も問題なく杭の上を渡っていけるが、失敗すると手前で戦うハメになる。

CAUTION!!

海賊船(ホンモノか?)の甲板に突入。その手前でガイコツが襲ってくる。成功すればガイコツのみぞおちにキチンシンクが豪快に決まる。失敗するとダメージに。

海賊船

実質最後のステージとなる海賊船。オノ、大砲など強力な武器があるが、敵に使われるのは阻止したい。オノは次に備えて残しておくといいぞ。

CAUTION!!

救出する刑事たちに突如刃を向けるペドロ氏。彼は黒幕の一人だったのだ。上で警告してくれるキャロラインの姿が見えたらすぐにレバーを入れて回避せよ。

BOSS ペドロ・サ・ブー

味方にしてはやけに悪人ヅラだと思っていたが、やはり案の定悪人だった。SEALSの隊員ということで拳法の達人であり、刑事たちの技を次々と繰り出してくる。武器などは使ってこないが、スピードが速いのでこちらも速さで対抗しよう。オノやハンドガンを残しておくと、ラクに倒せるぞ。

裏切り者なので痛めつけても心は痛まない。殴れ殴れ。

お嬢さんが危ない!

ペドロ氏の裏切りを伝えたお手柄のキャロライン嬢だが、その身にヤツの魔の手が迫る。今行くぞ!お嬢さんっ!

FINAL BOSS ウルフ本郷登場

前作のビル占拠事件の首謀者であるウルフ=ホンゴウ。刑事ウォッチャーにはお馴染みのこの男が今回の事件でも大活躍。脱走の際に負ったと思われるケガを金属の体で覆い、ますますダンディに刑事たちに迫る。その力は計り知れず、核攻撃もフーセンガムを膨らます程度にやってのけてしまう強者である。さて、刑事たちはどう戦う!?

忍者ワープ、ロケット弾、爪で切り裂く、強力ベアハッグ、フーセンガムを膨らます核攻撃など攻撃は多彩。攻略については次号以降を待て!!

刑事たちのすべての技を出す!

技が非常に多彩な3人の刑事たちだが、それら技すべての出し方がこの通りである。コマンドさえ確実なら意識して技を出せるので、こだわりの貴兄はそれぞれ使い分けてみるのもよし。無印のものは通常時に出せるもので、☆マーク以降の入力技はⓅを5つ取ったときのパワーアップ時のものだ。

基礎知識 1

通常時のPからK、KからPへとつなぐコンビネーションは、すべてを出し切らなくてもフィニッシュブローを出すことができる。例えばブルーノの「PPPPK(飛び後ろ回し蹴り)」という技は、「PPK」でも「PPPK」でも、最後の回し蹴りが出るということ。技の切り替えはいつでもOK。

基礎知識 2

パワーアップ時のコンビネーションは、正しく最後まで入力しないとフィニッシュブローは出ない。技はすべてにおいて先行入力型なので、確実にボタンを押しておけば出る。

技にこだわることなかれ

今回、このように大げさに紹介してはみたものの、「刑事2」に関しては技のコマンドどうこう言う必要はないのかもしれない。適当なボタン連打で多彩な技が出るというのが「刑事2」の楽しいところであり、気持ち良さを重視するのなら技なんか意識する必要もない。今回の企画は、実はこんなにも技が用意されてるんだ、ってことだけが伝われば幸いだ。とにかく叩いて、気持ちよくなりませう。

ボタンを叩け!

初心者にも優しい「刑事2」。あまりこだわらないほうがゲームは長時間遊べるかも。

オラオラオラア!(PPPPP……!)

ブルーノのコンビネーション BRUNO

ボクシングやプロレスなどの総合格闘技

Pパンチからのコンビネーション

P→PPP→K
☆PPPK

ジャブ→ストレートのコンビネーション。通常時は飛び後ろ回し蹴り、パワーアップ時はアッパーを絡めて豪快なドロップキックで締める。

組んでPからのコンビネーション

P→PPP→K
☆P
KK→☆KK

敵と組んだ状態でのコンボはナックルパートから投げ技につなげる。パワーアップ時のPPPPPは相手を壁にめり込ませる壁投げが出せる。

Kキックからのコンビネーション

K→KK→☆KK

キックコンボは基本的に少ない。ミドルキックから蹴り上げ→かかと落としとなり、パワーアップ時はさらに2つの後ろ回し蹴りを繰り出す。簡単にダウンを奪えるのが◎。

組んでKからのコンビネーション

K→KKK→P
☆P
P→☆PPP

組んでからのP同様、肘打ちからプロレス技へと展開。パワーアップ時のKKKKKは、押し倒してマウントポジションを取ることができる。

ジーンのコンビネーション JEAN

打撃技は中国拳法、掴み技は関節技を使う

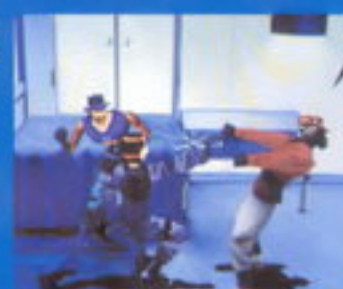
Pパンチからのコンビネーション

P→PPP→K
☆PPK

鶴掌という突きから入るコンビネーション。パワーアップ時のフィニッシュ技、逆立ちして足を広げて回転するキック双鶴爪が見モノ。

組んでPからのコンビネーション

P→PPP→P
☆P
KKK→☆KKKK

蛇突という突きから入り関節技へ。通常時は方羽千鳥→かんぬき落とし、パワーアップ時は首狩り裏かんぬき固めという痛そうな技でキメ。

Kキックからのコンビネーション

K→KK→☆KK

こちらもブルーノとほぼ同じく、短いコンビネーション。昇鶴爪→蠍刺というカカト落としから鶴旋爪(サマーソルト)へ。パワーアップ時は宙旋爪(回し蹴りハイ)で決める。

組んでKからのコンビネーション

K→KKK→K
☆K
PPPP→☆PPPPP

蛇尾(後ろ蹴り)から足を取って引き倒し、金玉砕で大事なところを蹴り潰す。パワーアップ時は弓矢固めがフィニッシュ。

エディのコンビネーション EDDIE

猛烈な突進力を持つムエタイの打撃技

Pパンチからのコンビネーション

P→PPP→K
☆P→P→P→P→P→P→K
K K K K K

通常時はジャブからスピンキックで決めるコンビネーションだが、パワーアップ時は5発目から10発目までPのあと、いつでもKを組み込みフィニッシュできる。フィニッシュはタイミングで3つの技に変わるぞ。

組んでPからのコンビネーション

P→PPP→P
☆P
K→☆KK

ボディーから投げや肘落としにつなぐ。パワーアップ時は倒した相手にギロチンドロップで追い打ちをかける。

Kキックからのコンビネーション

K→KK→☆K→KKK
PPP→KKK

パワーアップ時のみ3人の中で唯一Pを組み込めるコンビネーション。K連打で簡単に決めるのもいいが、4発目のKのあと3発のPを組み込み、さらにKKKでフィニッシュ(最後は飛び後ろ回し蹴り)するのが通。

組んでKからのコンビネーション

K→KKK→K
☆K
P→☆PPP

キドニークラッシュからヘッドバットや首折りへ。パワーアップ時、押し倒したあとはP連打で追い打ち可能。

FLAT OUT!

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL

LAP. 15

いよいよ「セガラリー２」マシンガイドも４回目。残すクルマは４台と、ちょうど折り返しをむかえたところだが、今回はいよいよランチア・ストラトスを紹介。ストラトス・レプリカの紹介も織り交ぜてお送りしよう。

デビューから引退までの輝かしい戦歴を振り返る

ランチア・ストラトス。"成層圏（Stoｒatosphere）"からその名を得たこのマシンが最初に世に現れたのは1970年、トリノ・ショーでのこと。ベルトーネの習作であったこのクルマは、当時はコンセプトカーの域を脱しない、全身シルバーに彩られた非常に近未来的なスタイリングであった。その奇抜なスタイリングにランチアが目を付け、WRC用のマシンデザインをベルトーネに依頼した、というのが、ランチア・ストラトス誕生のエピソードである。そして翌年のトリノ・ショーに姿を現したのが、現ストラトスに最も近い、ストラトス・プロト。市販型に近づいたとはいえ、その奇抜なデザインには観客も度肝を抜かれたという。

この軽量かつコンパクトなボディに積まれたのはフェラーリ・ディーノ用2418ccV６ユニット。これをミッドシップに搭載するというこのモンスターは、いわばランチアが当時猛威をふるっていたアルピーヌ・ルノーや、フォード・エスコートらを打ち破るために投入した最新兵器。ストラトスは、ランチアがラリーで勝つためだけに開発した生粋のラリーマシンなのである。

そのストラトスがラリーデビューしたのは、今からおよそ26年前の1972年に開催されたツール・ド・コルス。デビュー戦は残念ながらリタイヤしてしまったものの、'73年ファイアストン・ラリーではいきなり優勝を飾り、同じく'73年タルガ・フローリオで２位、ツール・ド・フランス１位と、快進撃を見せた。ストラトスの勢いはそれに止まらず、勝ちに勝ちまくり、WRCでは'74年からストラトス最後の年となった'81年までの総勝利数は実に17。また、'74〜'76年には３年連続メイクス・タイトルを手中に収めたほか、さらにヨーロッパ各国で開催されているマイナーイベント等をあわせると、実に10年間で140勝近い勝利数を記録したのである。

まさに驚異的な強さを誇っていたストラトス。'82年のWRCレギュレーション改正により、'81年ツール・ド・フランスを最後に現役を退くこととなるが、その輝かしい成績は今もなお、ラリーファンの間で語り継がれている。

それは勝つために生まれた生粋のラリーマシン——

LANCIA STRATOS HF

ランチア・ストラトスHF

SEGA RALLY 2 MACHINE GUIDE PART4

オリジナルを超えたストラトス・レプリカ

L'OPERAIO C A E CORSE (ロペライオ・C.A.E.コルサ)

憧れのストラトスを手に入れる

今現在、全世界で現存するランチア・ストラトスは300台前後といわれ、その中でも完動するものはごくわずかとされている。そんな中でオリジナルのストラトスを入手するのは困難を極めるが、レプリカならば入手も可能。その数あるレプリカの中でも、オリジナルの性能を超えるハイポテンシャルを誇るのが、ロペライオC.A.E.コルサである。

このロペライオC.A.E.コルサ、英国C.A.E.社日本総代理店であるロペライオが販売しているTYPE-Corseというモデルであり、ストラトスの持つ特徴的なスタイリング、そしてマシンコンセプトはそのままに、C.A.E.が独自の手法でストラトスのウィークポイントを改善したものである。オリジナルの鋼板製モノコックに対して本モデルでは各部に補強を施した完全オリジナルセミモノコックを採用し、剛性アップのほか、様々なタイプのエンジン搭載に耐えうる汎用性も併せ持つ。また、ショートホイールベースからくるピーキーなコントロール性を改善するため、前後ともダブルウィッシュボーンサスペンションを装備するなど（オリジナルはリヤがストラット）、外観はストラトスでも中身は大幅に進化している。

標準仕様にはRAC仕様ロールゲージを始め、Leda製アジャスタブルダンパー、momo製ステアリング、フルバケットシート等、全10項目にも及ぶカスタマイズが施されるほか、クロスミッションやLSD等オプションも多彩。さらにエンジンも標準ではアルファ155用2.5リッターV6ユニット（リビルド）が搭載されるが、オプションで様々なエンジンに乗せ替えることも可能。もちろん、その他の細かいオーダーも可能で、まさに自分だけのストラトスを組むことができる。

SPECIFICATION

全長3750×全幅1750×全高1130（mm）／ホイールベース：2180mm／トレッド（F/R）：1445mm/1455mm／車両重量：940kg／シャシー形状：セミモノコック（スチール製）／サスペンション（F/R）：ダブルウィッシュボーン／エンジン：アルファロメオ155用V6 2.5L／価格：758万円

フルオープン時のスタイリングもストラトス独特。この存在感は他のクルマではマネできない。

ラリーカーであることを象徴するかのようなタイトなコックピット。

フロントカウルを開けると、電動ファン付きの大型ラジエーターが備わる。軽量なアルミ製だ。

スタイリングは限りなくオリジナルに忠実。アルタリアカラーにすることも可能。

標準ではアルファ用エンジン（160PS）が搭載されるが、横置きのものであれば大抵のものは搭載可能。

迫力のリアビュー。テールランプ横にはロペライオのロゴが誇らしげに光る。

L'OPERAIO紹介

ストラトスのレプリカモデルを専門に扱うロペライオ（東京都中野）では、C.A.E.コルサの他にもオリジナルを忠実に再現したホークリッジHF（568万円～）も販売している。また各種のオーダーメイドも受け付けているほか、体験試乗も可能だ。TEL：03-3389-7662／営業時間：10:00～19:00（水曜定休）。

ズラリとレプリカが並んだショールーム。御要望の際はお気軽にお問い合わせを。

Information from AM分室

ここのページを読んでる方は、やっぱりラリーファンなのかなぁ。巷のゲーセンやHP（http://www.segarally.com/）でのタイム見るとびっくりですね。分室全員感心してると共に、そこまで遊んでいただいて感謝してます。最近では、各地で走行会が開かれているようですね。「ラリー２」を通して友達の輪が広がったなんて話を聞くとホント創ってよかったなーって思います。これからも分室が愛情を込めて創った「ラリー２」に皆さんの情熱を注いでください。明日27日（土）には東京ジョイポリスでオフィシャルイベントを行います。ぜひ来てください。（詳細はP7）

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集中！ AM分室に関することなら何でもOK！ 下のあて先まで送ってほしい。
【あて先】〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

 取材協力：L'OPERAIO

今週の箱崎の母的占い

6/26(金)～7/9(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「アンジェリークSpecial」から地の守護聖ルヴァさま。7月12日生まれのかに座。久しぶりに静かな日々が訪れます。こんな時は今まで未知だった分野の勉強をするか、もしくは体調を整えるために日光浴や散歩など身体にいいことをしましょう。この平和は長続きはしませんので、短期間でできるものを！

金運	必要な分はあります！
健康運	身体が固くなっていませんか？
仕事・勉強運	浅く、広く。
愛情運	突然目の前に……!?

おひつじ座 3/21→4/20

男の子
高額なお金の移動は、あなたから相手に運気を流してしまうことなのです。できることなら分割にするとか時期をずらしましょう。

女の子
無理な仕事はしないこと。損をするだけでいいことは1つもありませんよ。でも今やっている仕事は最後までしっかりやりましょうね。

ちょっと力ずくでやっている(?)ようなところもありますが、何とかやっていけるだけの運気が徐々に回復してきます。基本をしっかり押さえていれば、大きな波がきても大丈夫なはず!
幸運の鍵は抹茶色、小箱、筋肉をつけること。周囲の声に大いに振り回されることが多そうです。危ないと感じたら、うまく逃げ出して！

おうし座 4/21→5/21

男の子
話し合いをすることが大切。お互いの考えがはっきりするとどんどん物事が進展します。一息ついたらまた会議、これがいいみたい。

女の子
横から割り込んでくるものがあります。その場で文句を言わないとあなたのモノが奪われてしまいます。敵は何度でもやって来ますよ。

この時期、恋愛運が下降してきます。告白をするには時期が悪すぎるのでは？　相手のことをもっとよく観察しましょう。自分の中である程度自信がついてからアタックしましょう。
幸運の鍵は紺、星形のアクセサリー、消しゴム、背中ごしの会話に注意すること。何気ない会話の中にいいヒントがあるものなんです。

ふたご座 5/22→6/21

男の子
自分の知識を高めることによって運気がさらに上昇します。雑念が入らない分、吸収力はいつもの倍以上。周りも見直すことでしょう。

女の子
今起きている出来事を運命と受け止めてしまうのは早計なのでは？　どういういきさつでそういう状況になったか、よーく思い返してみて。

思えば思うほど遠くに行ってしまう、そんな不安に駆られます。ただ、たくさんの人といることで、気分を紛らわすことはできそう。とにかく、何か他に集中できるものを作りましょう。
幸運の鍵は緑系、レターセット、同じ物をたくさん集めること。金銭運はずばり良好。予定以上のモノを得ることができるでしょう。

かに座 6/22→7/22

男の子
あなたにいろいろな勉強のチャンスが巡ってきます。みんな覚えてやる！　ぐらいの元気があるといいんですが。まぁ、がんばって。

女の子
物質的には十分ではないかもしれませんが、心は十二分に満足できる時期と言えるでしょう。心から幸せだなと感じられる週です。

気持ちの切り替えが何より大切ですね。同年代で立場が違う人との付き合いは、もっとも慎重にしていくべきです。節度のある態度は、あなたを人災から守ってくれるはず。
幸運の鍵はスカイブルー、電子手帳、外から電波が届くところ。閉鎖された空間に長くいないこと。災難を自分で招く必要はありません。

しし座 7/23→8/22

男の子
身体に変調の兆しが……。常備薬で何とかするのではなく、なるべく専門の医者へ行きましょう。薬局では薬剤師さんに相談を！

女の子
だましているのは自分？　友情と恋の狭間で心が揺れます。でも、いずれはごまかし切れなくなることに。真剣に考えてください。

とにかくお金がかかる週と言えそうですね。頼めば周りは快く貸してくれるので心配はいりませんが、できるだけ早いうちに返してしまうのが良さそう。生活にムダはないですか？
幸運の鍵はピンク、ライト、合体して1つの形になるもの。いろいろな種類の薬をいっぺんに飲むのは危険。身体の負担にならないように。

おとめ座 8/23→9/23

男の子
いいものと悪いものの区別をはっきりつけること。人間関係も同じであなたに害を与えそうな人には決して心を許さないことが大事！

女の子
あなたと同じように傷ついている人がいます。助け合うことでお互い気持ちはずっと軽くできるでしょう。ただしその時限りですが……。

唯一の心の支え、それのためにがんばるしかないのです。大きい問題はありませんが、小さいものでも数がまとまればさすがに痛いわけで……。ほら、そこに希望の光が見えませんか？
幸運の鍵は赤系、化粧品、香りが強い食べ物。自分の誕生花を知っている人はそれがお守り代わりになります。良い機会です、調べてみては？

てんびん座 9/24→10/23

男の子
美を追求することで、より高い世界を垣間見ることができる、この時期のあなた。それが今後の励みにもなって言うことなしですね。

女の子
ともに戦ってくれる相棒を探して。アイテムや時間が足りなくてもやり抜く力を授けてくれます。女の友情は砂の城って誰が言った！

ちょっと考えれば解けた謎、後で悔やんでもしょうがありません。それにもうすぐに次の謎があなたを狙っています。今度は負けないよう、頭をフル回転させましょう。
幸運の鍵は黒、古本、伸び縮みがいいもの。好きこそもののなんとやらと言います。趣味は他人がなんと言おうと続けてください。

さそり座 10/24→11/22

男の子
自分で調べるより先輩や専門の人に聞いてしまったほうが早いし、コツを教えてくれます。疑問はどんどん聞きに行くことにしましょう。

女の子
ここにきて疲れが出てきてしまったようです。とりあえず1回ゆっくり休みましょう。その間代わってくれる人がいればの話ですが……。

朝起きた時に感じたことがそのまま、その日1日に反映されることになります。だから、朝の第一声は「今日もいい日になりそうだ」、これで決まりでしょう！　恋愛運も好調ですよ。
幸運の鍵はたて縞模様、スピーカー、食事はしっかり取ること。自分の持ち物を自慢しないようにね。なくしたり壊れたりしてしまいそう。

いて座 11/23→12/21

男の子
勝負事はついていません。あなたより相手のほうが数段上というのが現状。条件もあまりよくありません。また の機会を待ちましょう。

女の子
ダメになったものにいつまでもしがみついていないで新しいものを探しましょう。世界はとっても広いんです。きっと見つかります。

絶好調とまではいきませんが、なかなか幸運な週になりそうですね。特に予想しなかったこと、懸賞やクイズ、街頭インタビューで粗品をもらうとか。お金にはなりませんけどね。
幸運の鍵はおうど色、サンダル、カバンからぶら下げているもの。運を呼び込むためには、なるべく外へ出かけるように心がけましょう。

やぎ座 12/22→1/20

男の子
言葉だけでは伝わらないものも世の中には多いみたい。1行のメモ、ちょっとした心遣いが相手の心を深く打つ時もあるんです。

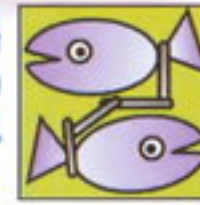
女の子
気持ちがすれ違ってうまくいきません。彼がいる人は友達として付き合い直してみましょう。一体、何が原因だったかわかるはず。

1人になりたい時とみんなと一緒にいたい時。幸いあなたのことを優先に考えてくれる友達が多いようなので、言えばそのとおりにしてくれます。今は、海より深い感謝をしましょう。
幸運の鍵はだいだい、鉢植え、何度も洗ったもの。いろいろなものを長い間大切にしていると、ここぞという時に恩返しをしてくれます。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子
気がのらないことはいくらやっても進みません。手を休めて周囲の様子をその場からじっと見つめてみましょう。きっと変化があるはず。

女の子
あなたが普段使わないような力を使うことになりそう。あまり考えず身体が動くままに任せて！　意外とスムーズにいきますよ。

せっかく相手が気を遣ってくれているのに、かえってイライラしてしまいそう……。人との接触を少なくすればいいことなんですが、そうもいかない人は左手に硬貨を握りしめて。
幸運の鍵はペパーミントグリーン、柔らかいクッション、投げること。こんな時こそ、大きな声を出してすっきりするのもいいね。

うお座 2/19→3/20

男の子
優しすぎるのも罪。相手が勘違いしない程度にしておかないと後々大変なことになってしまいますよ。たまにはガツンとね。

女の子
努力すれば自分でもびっくりするようなものに大変身。周りの評価も高いようです。でもやらなきゃ何にもならないんですよ。

得るものがあれば失うものあり。たくさんの中からいくつかを選択しなくてはなりません。どれを選ぶかはあなたの自由。でも数はみんな同じ。その選択であなたの運勢も分かれます。
幸運の鍵は紫、煙、厚みがあって丸いもの。突然、何か重要な知らせが入ります。大切なことなので、くれぐれも聞き間違いのないように。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

夏だ！ 海だ！ サターンだ！

裏技の極 初段 サターンソフト2本
裏技の極 一級 サターンソフト1本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

はみ出し情報

あっという間に6月も終わって、世間は夏を迎えようとしている。夏に向けてサターンのソフトもたくさん発売されるから、期待している読者も多いのでは。そんな新作ソフトの裏技をこのコーナーでは随時募集している。もし裏技を見つけた読者は、編集部までハガキで送ってくれ。待ってるぜ！

三級 グランディア〜デジタルミュージアム〜(ゲームアーツ/ESP)

ジャスティン親子の会話が聞ける

埼玉県／三井定信

オッス！ 元気にゲームで遊んでるか？ まずは、壮大なストーリーが魅力的な「グランディア」を、さらに楽しむことができるデジタル資料集から。このゲーム、トラック2をサターンのCD再生画面で再生させると、主人公ジャスティンと母親の会話を聞くことができるのだ。要チェック！

ポイント
サターンのCD再生画面でトラック2を再生する

「グランディア」でおなじみ、気の強くて名高いジャスティンの母親が声の出演。

危険なので、くれぐれもサターン以外のCDプレイヤーでは再生しないこと。

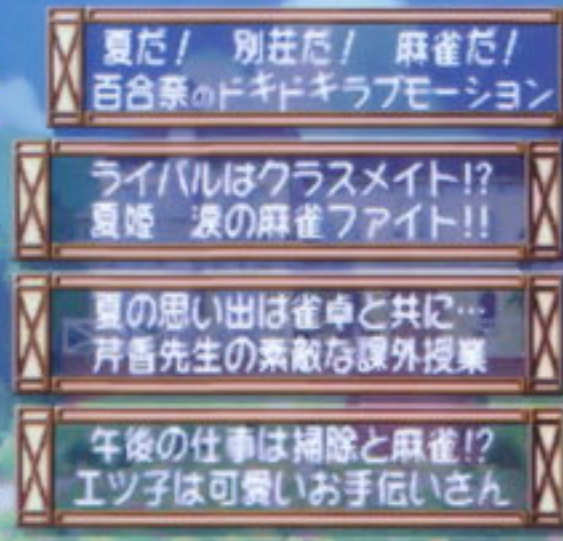
二級 スーパーリアル麻雀P7(セタ)

4人目のエツコのシナリオ登場

青森県／辻良介

オラオラ！ 次はちょっとエッチな麻雀ゲーム「P7」から。普通にプレイすると、選択できるシナリオの数は3つだけ。しかし、3つすべてのシナリオをクリアすると、新たなキャラクター、エツコが登場する4つ目のシナリオが遊べるようになる。

ポイント
3つのシナリオを全部制覇する

難易度は問わないので、とにかく勝ち抜こう。そのためにも、腕を鍛えなくてはならないぞ。

3つのシナリオをクリアすると、なんと4つ目のエツコのシナリオが登場。

二級 プリンセスメーカー ゆめみる妖精(ガイナックス)

特殊仕様の名前発見

新潟県／川崎達也

次は、妖精の子供を立派なプリンセスに育てる、人気の管理型育成シミュレーション「プリンセスメーカー」から。このゲームでは、かわいい我が子に名前を付けることができるのだが、そこで「@おやびん」、または「@おにこうほう」と名づけてあげよう。すると、通常では絶対に起こらない、名前の異変を見ることができるぞ。どのように変化するかは、実際にプレイしてからのお楽しみ。ちょっとした内容だけど、ぜひ、試してみてくれよな。

この2つ以外にも、いくつか用意されているようだ。いろいろな名前で試してみるとよいだろう。

ポイント
プリンセスに「@おやびん」、または「@おにこうほう」と名づける

三級 プリンセスメーカー ゆめみる妖精(ガイナックス)

スタッフクレジットにアルバムモードが登場

東京都／戸田奈津彦

今週のラストを飾る裏技も、やはりこのソフトから。どんなエンディングでもいいから、1度ゲームをクリアしてみよう。すると、スタッフクレジットの中に「アルバムモード」が登場。愛娘との思い出にひたることができるぜ。

ポイント
ゲームを1度クリアする

スタッフクレジットに、今まで見たエンディングが見られるアルバムが追加されるぞ。

「エンディングの〜」は、まだ見ていないEDのチェックにも便利。

裏技大募集中
「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGA SATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

6月26日～7月11日 発売予定ソフト

▲REVIEWERS

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー ●まお ●とど ●稲垣美緒 ●出口かおり ●REI／他

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー ●岩片翼 ●電波宙年 ●TETSU本澤 ●うまのすけ ●鈴木あつこ

ゲストライターズ

サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今週のメンバー ●菅 ●サマライ旗野 ●馬波レイ ●いしぱん

ソルディバイド

7月2日発売

●アトラス／彩京
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（アクションシューティング）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（同時）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.0

剣と魔法の力を信じて……
アーケードの人気作を移植。魔王討伐に立ち上がった勇者たちに、新たな試練が……。

サターンオリジナルモードが追加されている。

Vol.21 148Pへ

女性ユーザーズ：オリジナルモードはなかなか 【7】

ファンタジックな雰囲気のアクションシューティング。ショット、魔法のほかに、剣を使った斬り攻撃ができるのが面白い。連続斬りのコマンドも簡単だし、連射ショットボタンもあるので初心者無用という感じではない。サターンオリジナルモードは、RPGっぽいシステムになっていて、セーブ、ロードが行えるのも目新しい。でも、魔物退治の目的しかないから、出てきた敵を倒すだけの単調な展開になるのが残念。また、強い魔物には、アーケードモードのようにHPゲージをつけてほしかったなぁ。グラフィックと音楽はいい感じ。（まお）

担当ライターズ：ゲーセンでは未プレイ 【9】

サターン版が初プレイなのだが、第一印象は消化不良。アーケードモードはシューティング＋ドラマ性で失敗って感じ。撃ちまくる快感もなく、避けまくる楽しさもない。ステージ間が短くエンディングもアッという間。これだけなら3点。ただし、サターンオリジナルモードは最高。シューティング＋RPGで大成功です。戦いまくると自キャラが強くなる。敵を倒すとアイテムが手に入る。そして魔法と斬りとショットといった攻撃の使い分けの妙。どれもRPGならではの魅力がシューティングとマッチしてます。いきなり＋6点です。すなわち買い。（岩片）

ゲストライターズ：繰り返しを楽しませる秀逸なアレンジ 【8】

並みいる敵を斬り倒し、攻守のレベルを上げながら「今回は○階層まで制覇」と悦に入る。そしてアイテムを持ち帰っては「次こそ完全制覇」と再び地下へ……。ただそれだけのアレンジで、ここまでゲームの面白さの質が変わるものなのか！　1ステージあたりのボリュームがなく、エンディングまで進んでも「正直、食い足りない」というのがアーケード版の感想だっただけに、アクションRPG感覚で楽しめる新モードの存在は実に価値が大きい。この世界観も個人的に好み。移植ものは今やこういうアレンジが必須なのでは。（菅）

DRUID～闇への追跡者～

7月2日発売

●光栄
●6,800円（全年齢推奨）
●ADV（3Dアクションアドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

君にはこの謎が解けるか?
「Wizardry」シリーズのサーテック社が贈る、歯ごたえ十分の本格派アドベンチャー。

プレイヤー自身で解法を考え、進めていこう。

Vol.21 144Pへ

女性ユーザーズ：地味で硬派なファンタジー 【7】

第一印象は画面が地味でシブ過ぎ。とっつきは悪いけど、プレイの要領を飲み込んでストーリーや世界観を楽しめるようになれば○。行動の自由度が高いのに得られる情報が少なく、何をしていいのかわかりにくくなりがちだけど、そこがイイところなのかも？　謎解きは難しいというより面倒で、大事なアイテムが結構わかりにくい仕込み方をされてたりもする。目を皿のようにして、地道に調べまくる作業が必要。戦闘のアクション部分はやさしいので、苦手な人でも大丈夫。魔法使用時を除けば、操作系はストレスもなく良好。（とど）

担当ライターズ：魔法造りは楽しい 【7】

世界設定がしっかりしているので、探索への興味は尽きない。新しい島に辿りついた時にはドキドキするし、不思議なアイテムが数多く用意されているしで、アドベンチャー好きにはたまらない内容。意外なアイテム同士の組み合わせが必要だったり、総当たり防止のためのトラップがあるなど、総じて難易度は高いが、戦闘アクションは簡単なので、じっくり謎解きに専念できるのがうれしい。また、元素の組み合わせで、さまざまな魔法を造り出せるのが面白い。キャラクターが小さく、ビジュアル面での演出が地味なのは残念。（電波）

ゲストライターズ：洋ゲー的アバウトさ爆発 【4】

「Wizardry」シリーズのサーテック社が作ったとあって、期待は膨らんだのだが……。ゲーム開始直後に、突然ゲームの世界にたたき込まれる主人公。さらに、ダークで地味な画面、強制的なストーリー展開でいやな予感はしつつも、プレイを続けていく……と、不親切な謎解きの連続。画面上にあるモノを片っ端から調べていかなきゃ先に進むことすらままならないし、ヒントも少なくてトホホな感じ。いや、世界観とかはダーク系ファンタジーでかっこよくしようとしてるのはわかるけど。この気だるさが好きな人はどうぞ。（サマライ）

レビュアーのコ・ノ・ミ
このレビューを書いている人はどんな人？　そんな疑問を持った人は、ここをチェック！　レビュアーのコノミがわかるぞ。

- **菅**：にわかにシューティングづいてきた今日このごろ。現在、「エスプレイド」を攻略中。適度な難しさが自分好みでいい感じ。
- **馬波レイ**：「サンダーブレード」「スーパーハングオン」、そんで「ヘビーウェイトチャンプ」。体感ゲームは全部エイジスで出せ。出して（懇願）。
- **つかさ**：期待の新作は「ZERO3」ですね。ロケテも見てきました。システムは面白そうだけどやり込まないとつらいかも。
- **REI**：SPOOKYONLYイベント詳細は各種イベント会場でチラシを配って紹介してます。9月23日、高田馬場春秋会館にて開催！
- **まお**：この頃アドベンチャーを楽しんでいる。古いサターンソフトも味があってなかなか。考古学者になった気分。
- **鈴木あつこ**：まだ「バーニングレンジャー」をやっています。最近アクションものが少なくて淋しいです。

▼発売予定ソフト

女性ユーザーズ	担当ライターズ	ゲストライターズ

アナザー・メモリーズ

7月2日発売

●スターライトマリー
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

「魔導探究会」会員になりませんか？
冒険あり魔法あり恋愛ありの、学園モノ育成ファンタジーアドベンチャーゲーム。

基本は育成なのでパラメータが重要性を持つ。

Vol.21　84Pへ

女性ユーザーズ：魔法学園の恋物語？

ゲームは、勉強してバイトして、お気に入りの女の子をゲットするために町や学校をうろうろして……と、結構日常感覚で話が進むので、序盤はだらだらしちゃいます。でも後半では、ストーリーが分岐し、時にはドラマチックに展開するので楽しめました。カードを組み合わせて魔法を唱える戦闘も、さほど難しくないので気楽にできる。あと、何度も繰り返しプレイできるようにメッセージを送る設定があるのは親切。ただ、マップ上やイベント時などはカーソルが合わせづらいうえ、場所もわかりにくいという操作のしにくさが難点かな。　（つかさ）

5

担当ライターズ：後半のストーリーが肝！

いわゆる恋愛シミュレーション系のシステムを採用しているため、「なぜジャンルがアドベンチャー？」という疑問が生じると思うが、後半の怒濤の展開を見れば納得がいく。連続性のあるストーリーでプレイヤーを魅せるという点や、数値よりも行動選択が重要な意味を持つという点において、本作はまさしくアドベンチャー。しかも、ほんわかした見た目に反し展開は全体にシビアで、心に残るストーリーが多い。前半の流れは及第点レベルだが、本作の神髄は後半にあると断言しておこう。育成要素は、もう少し引っ込んでいてもよかったかも。（本澤）

7

ゲストライターズ：ストーリーはいいが……

魔法学園ものの作品は多いが、それらの中で本作のパステル調の画面は、際立った個性を出すことに成功している（個人的にはこの絵柄は好きになれないが）。また、平日のパラメータ上げがないのも斬新。新システム「自我」パラメータのおかげで、全員と平たくおつき合いをするのではなく、1人に狙いを定めなければならないのだが、一人ひとりのストーリーが深いので、プレイしてるうちにだんだんとのめり込んでいった。カードによる戦闘も楽しいが、アイテムを買わないとセーブできないのにはつらいところ。　（電波）

6

SEGA AGES／ギャラクシーフォースII

7月2日発売

●セガ
●3,800円（全年齢推奨）
●SHT（3Dシューティング）
●無限コンティニュー制
●1人用
●セガマルチコントローラー対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

あの興奮を完全再現！
アーケード界に旋風を巻き起こしたセガの体感筐体。なかでも人気の本作が、完全移植！

アーケード版と遜色ないデキになっている。

Vol.19　62Pへ

女性ユーザーズ：おお、ポリゴンじゃない！

画面で360度ぐるんと機体が回転するところとか、スピード感があってスゴイ！　前方の風景が次々後ろに飛んでく感覚もいいです。大量の敵を一気にロックオンして破壊するのも爽快だし、これって、10年も前に作られたポリゴンじゃないゲームなんだよねぇ。でも、画面は見づらく、パッドでの操作も慣れるまでは難しい。マルコンのほうがいいけど、スロットルのLR操作がとてもやりにくい。自分の（カッコイイ？）プレイをセーブできるのはうれしいけど、データがあまりに大きいのがちょっと残念。　（美緒）

6

担当ライターズ：移植のあるべき姿とは

当時燃えに燃えていた3Dシューティングなので、移植度はかなり気にしていたのだが、「案ずるより生むが易し」だった。膨大な量のスプライトが完全再現されていたのだ。そして難易度の高さも。操作感覚は、当時スロットルレバーだったこともあり、馴染みにくい。過去の遺産ってことで、「完全再現されてるから何？」って感じは否めない。リプレイモードがあって、しかもデータとして保存できるのはいいが、それだけの付加価値じゃ今のユーザーは納得いかないのでは。見本プレイ鑑賞モードはいいアイデアかも。（いしばん）

6

ゲストライターズ：エイジス、大丈夫？

よくぞこんなスプライトのバケモノ的なゲームを移植した!!　と誉めたいトコロだが、思い入れの大きさゆえアラばかりが目立ってしまう。まずはグラフィックのあまりの違いにゲンナリ。解像度の低さは（ハード的に）仕方ないとして、どうも色数が少ないような気がする。マルコン対応もアナログキーだけで、スロットルはデジタル。しかもレスポンスが悪く、連打しないと反応せず。オプションも貧弱でどーにも頼りなさゲ。ゲーム性はキチンと移植できてるのにねぇ。余談だけどミッションスティックでも遊べますよ。（馬波）

6

もってけたまご with がんばれ！ かものはし

7月2日発売

●ナグザット
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクション）
●バックアップあり
●1〜4人用（対戦）
●マルチターミナル6対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

不思議な"たまご"を集めよう
単純だけどハマッちゃう、中毒性の高いアクションゲーム。4人対戦で盛り上がろう！

何でも生まれる不思議なたまごがキーワード。

Vol.10　122Pへ

女性ユーザーズ：楽しむにはテクがいる？

1Pモードは絵本風にストーリーが展開。かものはし君が、卵なくして三千里ってヤツ。でも正直言って、どう楽しめばよいのか今ひとつわからなかった。COM 3人を相手に戦い、負けても次のステージへ進めるので、ストレスはないものの、達成感もない。数の決まった卵を奪い合うので、勝つなら敵を攻撃しなくちゃいけないんだけど、アクションが苦手だとそんなことしてる余裕はない。でもキャラクター（敵）のかわいさは三重マルです。キャラグッズ出ないかな？　あとナレーションがTVの動物番組みたいで楽しめました。　（とど）

6

担当ライターズ：卵を守り抜く母親の気持ちかな？

ちょっと変わったルールのアクションゲーム。かものはしやその他のキャラクターがカワイくて、ついついプレイしてしまう。ほのぼのとした見た目とは裏腹に、厳しい争奪戦の姿がそこにはある。体当たりしたり、アイテムを駆使して卵を奪い合うのだが、4人同時プレイの対人戦は燃える。移動速度や卵がふ化する時間など、キャラクターごとの特徴づけもしっかりしている。しかし、いかんせんキャラクターがチマチマしている点も事実。あと、猫が卵から生まれる姿は笑える。（いしばん）

5

ゲストライターズ：勝敗にこだわらなければ楽しめます

進路をふさぐブロックをうまく配置し、いかにタマゴを散らされるスキを与えないか。そうした戦略性は確かに面白いし、可愛らしいキャラクターも（狙いすぎという感もあるが）非常にグッド。対人戦もそれなりに楽しめるのだが、なぜかいまいち物足りない。理由として考えられるのは、この手の対戦ものにしては珍しく勝ち負けが点数で決まるところにある。要は相手を倒したという「してやったり感」が足りないのだ。作品としての完成度は高いだけに、惜しい。プレイヤー対CPUキャラ×3の1人用はナイスアイデア。　（菅）

6

▼発売予定ソフト

ポケットファイター

7月9日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

●カプコン
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）
●4メガRAM対応

気軽にあそぼー！
サターン版は4MRAM対応で、アーケードそのままのアニメーションパターンを完全移植！

かわいくて、はちゃめちゃな対戦を楽しもう。

Vol.20 82Pへ

女性ユーザーズ

しゃべってるよ!!

拡張RAM4MBを使うとアニメーションが格段に滑らかになるので、持ってる人はぜひ使うべし。肝心のゲームはアーケードを忠実に移植。オリジナルモードがプラクティスとサバイバルモードだけなのでちょっと寂しいけど、なんたってキャラがしゃべる!! アーケード版で声をあてている人がきちんと演技してるので、テキストを読むだけよりも臨場感があって新鮮です。ついつい飛ばしちゃうステージ間デモもじっくり見ちゃいます。背景のカプコンキャラもコンシューマならではのラインナップになってるのがうれしいね。　（REI）

8

担当ライターズ

コスプレは良いぞ

１つのボタンを連打するだけで、カプコンを代表するディフォルメキャラクターがどんどんコスプレして攻撃する姿は見ているだけでも楽しい。格ゲーはできないけど、このキャラクターがかわいいなという人でも遊べるね。複雑な操作はほとんど必要ないので、「格闘ゲームはちょっと……」と敬遠していた人には最適。逆にバリバリの格闘ゲーマーにはちょっとオススメできないかな。あとは、おまけ要素が少ない点も残念。PS版には入っていた“つくってふぁいたー”をなぜ入れなかったんでしょうか？　これは減点。（うまのすけ）

7

ゲストライターズ

ヘビーユーザー、お断り!?

見た目の華やかさと、デフォルメされたキャラ達の愉快なアクションで、難しいことは抜きにしてペコペコとボタンを押しているだけでも楽しめる作品。特に対CPU戦。従来の格闘ものとは違い硬直時間がどうの、キャンセルがどうのと考えずとも遊べるので、格闘ゲーム初心者～中級者に薦めたい（新要素のランニングモードも◎）。一方、連続技も軽く使いこなせる上級者にはどうかというと……駆け引きの要素が少なくて、やや盛り上がりに欠けそうです。同じレベル同士で気楽に楽しむぶんには問題ないですが。　（菅）

7

Code R（コード・アール）

7月9日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.0

●クインテット
●6,800円（全年齢推奨）
●RAC+ADV（レース&アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用
●レーシングコントローラー／セガマルチコントローラー対応

臨場感あふれるレース！
アドベンチャーとレースがシンクロすることで、ドラマティックな展開が楽しめる！

レースの結果は、物語の展開に関わってくる。

Vol.21 138Pへ

女性ユーザーズ

人間関係複雑です

その昔バイクに乗っていた私ですが、４輪走り屋サクセスストーリーはちょいと新鮮でした。ロード時間も短く、レースモードでの操作感もなかなか良好。ただ最初はアドベンチャー部分がちょっと大変でした。昼間は街中をせっせと移動してストーリーを進めなきゃなんないし、重要な話をしてくれるキャラは、タイムテーブルによって場所移動する。重要キャラを見つけるまで移動し続けるのは根気が必要。取扱説明書のタイムテーブルは重宝しそう。その点以外はレースゲームが苦手な人でも楽しめる作りになってるね。（REI）

7

担当ライターズ

話はマジで泣けるっす

アドベンチャーとうたわれてはいるものの、実は結構シミュレーションぽい。特にレースに勝つと知名度が上がって……といった部分。開始直後は何をしたらいいのかすらわからずに、練習走行を繰り返したり、マップの上をただうろうろしたりするしかできないくて、かったるいかも。最初は話に統一感がないんだけど、慣れてスムーズに展開するにつれ、それも徐々に１本にまとまっていく感じは気持ちがいい。レース部分もいいデキだし、もう少しわかりやすければなぁ。新しい試み満載なのはいい感じです。　（サマライ）

7

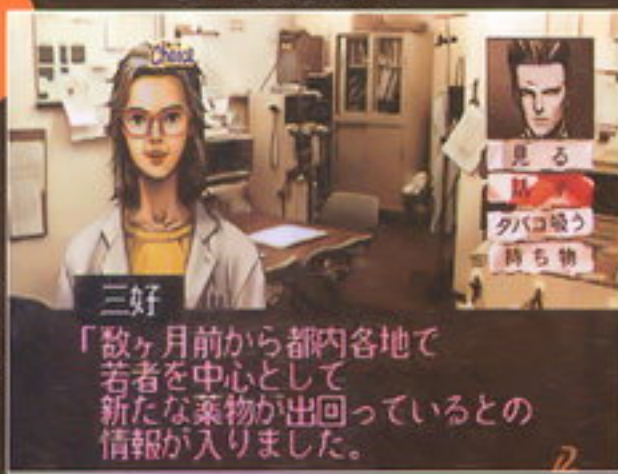
ゲストライターズ

走り屋気分を満喫

レース＋アドベンチャーと言うことで、大抵はどちらも未消化になるケースが多いけど、コレは水準点をクリアしてると思う。レース部分は、ボクの好きな操作感覚ではなかったが、それでも十分楽しめた。また、愛車のパワーアップや、ライバルたちとのバトルは熱い。特にリプレイがカッコよく、ギャラリーやライバルのセリフのカットインはなかなか盛り上がる。アドベンチャー部分は、イベント発生の時間帯がシビアで、イベント探しに四苦八苦。すべてにおいてリアルなリアクションは評価に値するところだ。　（いしばん）

7

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

7月10日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.33

●データイースト
●5,800円（18歳以上推奨）
●ADV（ハードボイルドアドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

事件の裏には真相が……
深い推理システムと魅力的なキャラクターが存分に盛り込まれた本格派アドベンチャー。

新たな事件が、物語の始まりを告げる。

Vol.21 128Pへ

女性ユーザーズ

ライトユーザーにもオススメ

シナリオがよく練られていてグイグイ引き込まれてしまった。ただ私がシリーズのファンだからか序盤から話の展開や犯人がうすうすわかってしまったため、犯人探しというよりどう犯罪を立証するのかという観点でプレイしてしまったが、それでも十分楽しめるシナリオだった。でもフラグ立てのために何度も同じ場所をクリックするというシステムはなんとかならなかったかな。あと捜査画面でもすぐさま目的場所をクリックできなくてまどろっこしかった。それでも初めてのユーザーにも楽しめる作品だと思うよ。（かおり）

8

担当ライターズ

どこまでも丁寧な作りが好感

コマンドを選んで会話を進めるシンプルなアドベンチャーだけど、幾重にも重なった謎、人間ドラマなどが描かれているうえ、一貫したシナリオをザッピングによって４人別々の視点でプレイできるので、本当に密度の濃いストーリーを楽しめました。プレイヤーがストーリーから答えを読み取って推理するモードなどは、ちょっと複雑な展開を理解するのにピッタリ。また、グラフィック、BGM、ロード時間の短さなど、とにかく遊びやすく、丁寧に作られているので、アドベンチャーが好きな人はぜひプレイしてほしい１本です。（あつこ）

9

ゲストライターズ

個人的には熊さんが好き

実は、知人にシリーズを通してのファンが多く、薦められて前作をプレイし、自分もすっかりファンになったんだけど、本作でも変わらず渋い神宮寺の世界は健在。新たな試みの調査モードなども、前作の尾行シーンより無理なく挿入されていて、さらにストーリーを盛り上げてくれるし。グラフィックも統一されて、寺田氏の世界を満喫できる。見た目のことはともかく、なんといってもシリアスで重々しく展開されていく物語は最高！ギャルっ気の多いアドベンチャーにうんざりしている人はぜひプレイしてください。　（サマライ）

8

INFORMATION

次週金曜日は、サタマガは合併号でお休み、次号は7月10日発売となります。熱い夏に向けサターンタイトルも充実！　そして、お待ちかねのドリームキャストの新タイトルの発表もアリ!!　中身ぎっしり内容充実のサタマガ次号に、乞うご期待!!

STAFF
編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨　石坂英作／**デスク**　福田知恵子／**編集**　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力**　ヘッドルーム（河野直之　高橋祐介　野本由起　斎藤阿都武）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子））／**アシスタント**　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　上野俊一　藤林豊典　田代泰之　伊藤政明　夏井義枝　金原有紀／**ライター**　佐々木功一　戸塚義一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　旗野彰彦　石田丈継　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　元澤利明　金子光晴　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　岩片　翼　酒井裕晶　山口和則　緒形光哲　金万義博　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　近藤謙太　猪又哲也　高橋実弥子　横田宗篤　青木留吉　出口裕子　箕浦光祥　大友　順　岡野英行　荒木由紀枝　川口はじめ　小林仁／**レイアウト**　村田雅英　渡辺　縁　中沢学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　川野辺順子　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　とりぴっと（並木美智子）　キャリエール　くまくま団／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／**写植**　三共社／**DTP**　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／**校正**　フィールドアップ／**広告営業**　辻順一　峯尾咲紀子　青木香織　森脇有香／**広告進行**　坂田和香子／**販売営業**　平山明徳／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン7月24日・8月7日号は
7月10日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

6月12日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
鹿児島県／立原康人、大分県／柴田尚之、東京都／秋山聖、愛知県／飯田達敏、宮城県／楢崎知也、愛媛県／小林隆介、埼玉県／桑原和紀、北海道／荒井博介、秋田県／笠松祥子、群馬県／南田尚司、京都府／神田峰敏、熊本県／奈良利之、山形県／沢田浩二、鳥取県／柏田善治、兵庫県／村山孝太郎、福岡県／水城雄太、石川県／坂上達朗、神奈川県／遠藤由紀枝、島根県／石田毅、静岡県／草刈康史

②「GALAPAGOS」ソフト（3名）
新潟県／治田弘樹、埼玉県／石崎平治、青森県／笹岡孝之

③あるくんです（5名）
栃木県／土井正一、佐賀県／正岡良顕、福岡県／立川恵美、山形県／石橋啓子、千葉県／立花晶

④「BAROQUE」テレカ（10名）
北海道／我妻清彦、岩手県／花田勲、東京都／住枝千晶、兵庫県／山田美実、島根県／木村俊之、埼玉県／松平俊久、東京都／宇都宮由佳、東京都／鈴木沙央里、東京都／澤田桃子、千葉県／相原正宏、山口県／牧貴志、新潟県／清水尚子、兵庫県／小林達也、栃木県／黒本光広

⑤ゲームバンクゲームセット（5名）
愛知県／松川由香利、福島県／西園圭、福岡県／辻一成

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは7月3日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.23の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2ヵ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年7月17日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「英雄志願 GAL ACT HEROISM」フリートークCD●5名

非売品／提供：マイクロキャビン
主人公声優4人によるフリートークCD「Pーッな話」をプレゼント。予約特典として制作されたものなので、入手できなかった人は今回がチャンス!!

3「サイキックフォース2012」オフィシャルガイドブックセット●3名

非売品／提供：タイトー
早いところでは稼働の始まった新作をもうプレイしたかな？　攻略にも役立つオフィシャルガイドブックをプレゼント。

4 バスターズマウスパッド●5名

非売品／提供：ケイネット
ゲームのニュースがインターネット上でいち早くわかる「ゲームバスターズ」にアクセスしたことはある？　色々な話題が満載。オリジナルのマウスパッドをゲットしよう!!

5「ラングリッサー」ポスター●各3名

非売品／提供：メサイヤ
ずらりとそろった「ラングリッサー」ポスター。君はどれが好きかな？　①〜④の中から好きなものを選んで申し込もう。

❶ ❷ ❸ ❹

SOMETHING TERRIFYING LIES BENEATH THE FROZEN SOIL IN CANADA AND NOW IT IS AWAKE.

D2

Coming in winter. D2 runs under Dreamcast.

Canada, Christmas 1999.
This horror story begins in the sky,
where Laura's aircraft has a strange encounter.
She experiences a mysterious vision of a gigantic meteorite falling
from outer space to earth,
and then sees men who look like terrorists firing off their weapons.
Her aircraft is hit by a meteorite and crash lands.
In a flash, she is involved of a major accident.
Laura is rescued by a woman called Kimberly,
and wakes up in a hut in a snowy mountain,
where the two see dreadful mutants, or monsters.
How did this accident happen?
Why did the people turn into monsters?
As the mystery is unveiled,
a horrifying story and tragic destinies emerge.
What does Laura see in the dangerous mountain?

W A R P.

WARP Inc.
Seizan bldg. 4F,
2-12-28,kita-aoyama,
minatoku,tokyo 107

Dreamcast™

Printed in Japan

T1123403070421

雑誌23403-7/17

セガサターンマガジン 1998●7月10・17日●vol.21 最新速報！ZWEI CHEがドリームキャストに一挙2タイトル発表！／特集 探偵物語'98 サターン編

1998年7月17日発行（毎週金曜日発行）第14巻21号通巻222号 発行人・岡崎 眞 編集人・前田 徹 発行・ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8101 編集03・5642・8125

特別定価420円 本体400円

SOFT BANK